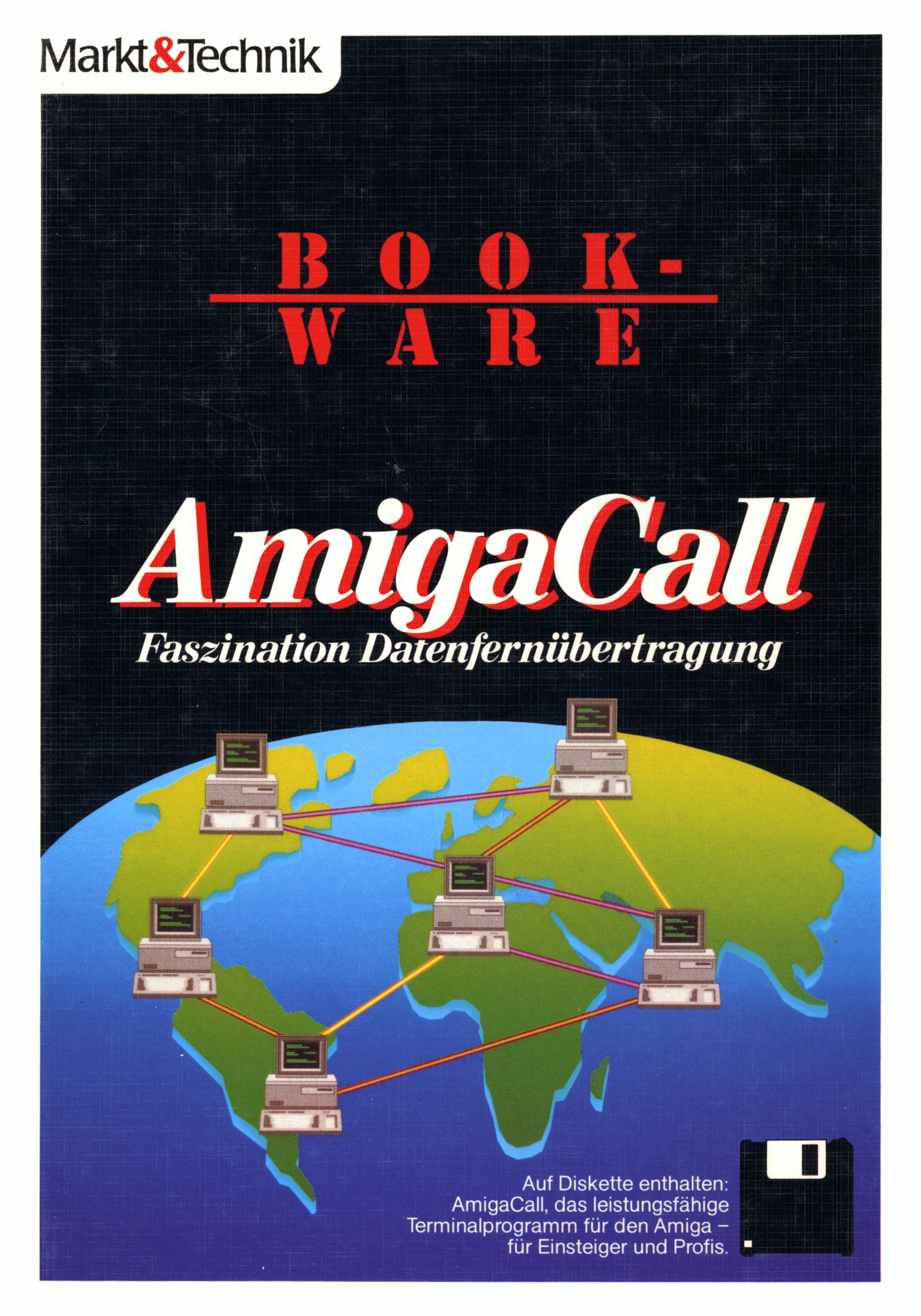
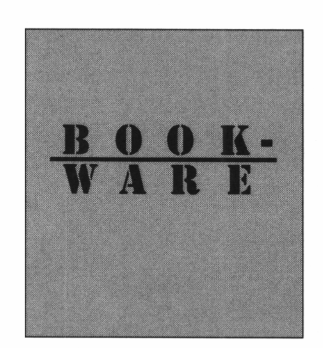


Markt&Technik
BOOK-WARE
AmigaCall
Faszination Datenfernübertragung
Auf Diskette enthalten:
AmigaCall, das leistungsfähige
Terminalprogramm für den Amiga –
für Einsteiger und Profis.

ATLANTIS Production





Faszination Datenfernübertragung

Markt&Technik Verlag AG

CIP-Titelaufnahme der Deutschen Bibliothek

AmigaCall : Faszination Datenfernübertragung / Atlantis Production. –
Haar bei München : Markt-u.-Technik-Verl., 1988
(Reihe: Book-ware)
ISBN 3-89090-716-4
NE: Atlantis-Soft-und Hardware GmbH <Hürth>

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2
91 90 89

ISBN 3-89090-716-4

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner
Druck: Schoder, Gersthofen
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Sehr geehrter Benutzer,vielen Dank für Ihre Entscheidung zugunsten des Programms AmigaCall. Sie sind Mitglied in einem ständig wachsenden Kreis von Leuten, die sich einem faszinierenden Hobby widmen, der Datenfernübertragung (DFÜ).

Über wenige Bereiche der Datenverarbeitung gibt es derart viele Gerüchte wie über die DFÜ. Man verbindet DFÜ mit Hackern und Kriminellen. Auch die aktuelle Gesetzgebung zeigt wenig Verständnis für die sogenannten Hacker.

Trotz alledem ist die DFÜ einer der interessantesten Bereiche der EDV, und nur wenige Leute kennen so viele unterschiedliche Menschen aus so unterschiedlichen Teilen der Welt wie die DFÜler. Die DFÜ schlägt Brücken. Man kann sich bei Joe erkundigen, wie in Kalifornien das Wetter ist, oder sich von Angelo die beste Pizzeria in Nizza sagen lassen.

Nicht selten haben bei Konferenzen in den Mailboxen, die an die Datennetze angeschlossen sind, alle Teilnehmer eine unterschiedliche Nationalität. Und nicht selten löst die Antwort auf die Frage nach der Uhrzeit Erstaunen aus, weil von fünf Teilnehmern in der Konferenz fünf verschiedene Antworten kommen.

Dabei nennt sich Joe vielleicht »Amigafreak« und Angelo ist nur unter dem Pseudonym »Darth.Vader« bekannt, aber die Pseudonyme enthüllen oft mehr als sie verbergen. Das Pseudonym ist ein Grund, warum die DFÜ auf viel Unverständnis stößt, denn warum sollten sich ehrliche Menschen hinter einem falschen Namen verstecken? Meist ist das Pseudonym allerdings das einzige was man von einem Konferenzpartner am Anfang erfährt und »Amigafreak« sagt dabei immer noch mehr über das Gegenüber aus als »T.Jones«. Und wer schlüpft nicht manchmal gern in eine andere Rolle? (Übrigens, falls Sie mal einen »Don.Shimoda« in der Konferenz treffen, haben Sie den Autor Ihres Terminalprogramms an der Strippe).

Sie werden vielleicht jetzt denken, daß das nur Leuten passiert, die viel Geld für DFÜ ausgeben – aber weit gefehlt. Sie werden sich noch wundern, was Ihnen alles passieren wird, das Sie jetzt noch für unmöglich halten.

Wenn Sie sich zum Beispiel entschließen sollten, sich in der MSN-Mailbox in Nürnberg eintragen zu lassen, ist es sogar sehr wahrscheinlich, daß Sie mich irgendwann einmal dort treffen. Und wenn man Datex-P benutzt, ist es auch bei weitem nicht so teuer, wie Sie vielleicht denken, wenn Sie mit einem Rechner kommunizieren wollen, der in einer anderen Stadt, einem anderen Land oder auf der anderen Seite der Erde steht.

Dieses Handbuch soll Ihnen auf jeden Fall den Einstieg in die DFÜ erleichtern, egal ob es Sie in die Ferne zieht oder ob Sie nur mal die »Mailbox um die Ecke« anwählen wollen. Es geht im Umfang weit über die bloße Beschreibung von AmigaCall hinaus und versucht, Ihnen auch Hintergrundinformationen zu vermitteln, die für den täglichen Betrieb in der DFÜ

nötig sind. Dabei müssen zwangsläufig auch Fragen offenbleiben, denn eine Einführung in alle Gebiete der DFÜ wäre auch auf dem doppelten Raum dieses Handbuchs nicht zu machen. Ich hoffe aber trotzdem, daß Ihnen dieses Handbuch so viele Informationen vermittelt, daß Ihr Einstieg in die DFÜ nicht zur Bruchlandung wird. Und wenn Sie Fragen haben, schämen Sie sich nicht, den Sysop einer Mailbox oder DFÜ-Freaks zu fragen. Sie bekommen bestimmt eine Antwort.

Bevor es nun losgeht, möchte ich mich noch bei Markus Gömmel für die Erstellung dieses Handbuchs bedanken. Ohne dieses Handbuch wäre das Programm für Sie wahrscheinlich nur die Hälfte wert.

Außerdem noch Dank an Petra Pfeiffer, Markus Gömmel, Christian Neubauer und Oliver Stern, die das Programm getestet haben, und nicht müde wurden, mir Ideen und Anregungen für neue Funktionen des Programms zu geben. Ohne ihre Hilfe wäre das Programm wohl kaum zu dem geworden, was es jetzt ist.

Markus Schmidt

Kapitel 1
»Auf geht's« –
Starten des Programms

Bevor Sie irgend etwas mit AmigaCall ausprobieren, machen Sie eine Sicherheitskopie! AmigaCall wird ohne Kopierschutz verkauft, damit Sie diese wichtige Möglichkeit haben. Nehmen Sie sie wahr! Sie sollten mit Hilfe der Workbench oder eines Kopierprogramms eine Arbeitskopie von AmigaCall erstellen, und nur mit dieser Diskette arbeiten.

Das Programm AmigaCall ist sehr einfach zu starten. Wenn Sie die Diskette beim Systemstart im Laufwerk *DF0:* haben, dauert es einen Moment, bis die Workbench erscheint. (Wundern Sie sich dabei bitte nicht darüber, daß der Bildschirm am Anfang kurz dunkelblau wird, siehe Kap. 5.7.)

Zum Starten öffnen Sie einfach das Symbol für die AmigaCall-Diskette. In dem Fenster, das dann erscheint, steht groß der Text AmigaCall. Sie starten AmigaCall einfach durch einen Doppelklick auf diesem Symbol.

Vom *CLI* aus ist der Programmstart etwas komplizierter. Da sich auf der Diskette nicht nur das Programm AmigaCall selbst, sondern auch das File Telefonbuch sowie die Verzeichnisse (Directories) *Pref*, *Upload*, *Log*, *Download*, *Menue* und *Script* befinden, müssen Sie mit dem *CD*-Befehl auf dieses Laufwerk umschalten.

Haben Sie also beispielsweise Ihre AmigaCall-Diskette im Laufwerk *DF1:*, so müssen Sie mit *CD DF1:* dem Betriebssystem mitteilen, daß es das Programm auf dem Laufwerk *DF1:* findet.

Beachten Sie bitte: Bevor Sie AmigaCall vom *CLI* aus starten, müssen Sie unbedingt den Befehl *Stack 8000* eingeben, da das Programm sonst abstürzt. Danach geben Sie einfach AmigaCall ein.

Falls Sie AmigaCall auf einer Festplatte installieren wollen, steht Ihnen dafür ein Installationsprogramm zur Verfügung. Zur Installation starten Sie das Programm Install-HD mit einem Doppelklick. Daraufhin öffnet sich ein Fenster, und Sie werden gefragt, wie Ihre Harddisk heißt. (Eingabe z. B. DH0:, DH1:, HD0: etc.) Dann legt das Installationsprogramm auf Ihrer Harddisk im Hauptverzeichnis eine Schublade namens AmigaCall an, in die alle Dateien kopiert werden, die zu AmigaCall gehören. Zusätzlich werden noch die Zeichensätze, die zu AmigaCall mitgeliefert werden, in das Verzeichnis Fonts: kopiert. Sobald das Installationsprogramm fertig ist, können Sie die AmigaCall-Schublade auf Ihrer Harddisk öffnen und AmigaCall von dort aus starten.

Kapitel 2
»Wo bitte geht's zum Ausgang?« – Bedienungselemente am Bildschirm

Ist man erst einmal glücklich im Programm gelandet, stellt sich meist auch irgendwann die Frage, wie man wieder herauskommt. Kein Schließ-Gadget ist weit und breit zu sehen und auch Pull-down-Menüs fehlen gänzlich. Wie also raus hier? Das Schließ-Gadget ist genau da, wo Sie es vielleicht schon vermutet haben, nämlich in der linken oberen Ecke auf dem »M« von AmigaCall. Klicken Sie doch einfach mal mit der linken Maustaste auf dem »M«. Schwupp, alles ist wieder weg. Nun von der Workbench aus das Programm schnell noch einmal gestartet und weiter geht's. Wie wir das Programm beenden, ist jetzt also klar.

AmigaCall bietet Ihnen die Möglichkeit, direkt in der Statuszeile des Programms die wichtigsten Parameter einfach mit einem Mausklick einzustellen bzw. zu ändern. Damit kann oftmals das Aufrufen des Hauptmenüs (siehe 2.6.) erspart werden. Nachfolgend nun die Bedienungselemente, die in der Statuszeile enthalten sind.

AmigaCall 1.2   300-8N1   00:00:10   AMIGA   Logbuch offen,   0% von 64K voll

Bild 1: Die Statuszeile von AmigaCall

2.1 Endgadget

Nun, das kennen wir jetzt ja schon.

2.2 Baudrate

Wenn Sie nach dem Starten des Programms auf die Statuszeile rechts vom Namen AmigaCall schauen, steht dort 300-8N1. Im Klartext ausgedrückt, das Programm ist auf 300-Baud-Übertragung mit 8 Datenbit, keiner Parität (none) und 1 Stoppbit eingestellt. Wem diese Begriffe zwar interessant vorkommen, aber ansonsten völlig unklar sind, der kann dies mit einem Ausflug ins Kapitel 5.11 leicht klären.

Durch Anklicken der Zahl *300* mit der Maus kann diese Zahl (also die Baudrate) verändert werden. Klicken mit der linken Maustaste wählt die nächsthöhere Baudrate an, Klicken mit der rechten Maustaste schaltet auf die nächstkleinere Baudrate zurück.

Mögliche Baudraten sind hierbei *300*, *1200*, *2400*, *4800*, *9600* und *19 200 Baud*. *19 200 Baud* bedeuten, Ihr Amiga ist nun in der Lage, innerhalb einer Sekunde ca. 2560 Zeichen zu übertragen.

2.3 Uhr (Timer)

Vielleicht ist Ihnen beim Starten des Programms die kleine Uhr in der Mitte der Statuszeile aufgefallen, die mit »*0:00:0*« gestartet war und jetzt anzeigt, wie lange Sie sich schon in AmigaCall befinden. Wie unschwer zu erraten, ist dies nicht die Hauptfunktion dieser Uhr (besser Stoppuhr). Klicken Sie diese nämlich mit der linken Maustaste an, stellt sie sich auf »*0:00:0*« zurück und läuft von dort aus wieder los. Dies hat einen tieferen Sinn, als man anfangs vielleicht denkt. Haben Sie nämlich beispielsweise eine Verbindung in die USA aufgebaut, ist es durchaus interessant, ob man seit drei Minuten oder seit 30 Minuten mit seinem Gegenüber kommuniziert. Deshalb ist es ratsam, nach jedem Verbindungsaufbau die Uhr auf Null zu klicken. So haben Sie immer einen Überblick über die Dauer Ihrer Telefonverbindung.

2.4 Logbuch (Capture)

Rechts der Stoppuhr zeigt unsere Statuszeile den Text »*Logbuch offen, 0% von 64K voll*« an. Durch diese Meldung wird uns der aktuelle Stand unseres Logbuchs angezeigt. Aber was ist eigentlich ein Logbuch?

Stellen Sie sich vor, Sie sind in einer Mailbox und lesen eine wichtige Nachricht. Nun wäre es sicher angenehm, diese Nachricht im Speicher des Amiga

protokollieren zu können, um sie später in aller Ruhe noch einmal zu lesen.

Und genau diesem Zweck dient unser Logbuch. Es speichert, je nachdem, ob es aktiviert (offen) ist oder nicht, alle übertragenen Zeichen im Speicher Ihres Amiga (oder eben nicht). Mit dem Befehl Zeigen (Kap. 3.3) können Sie sich dann die im Logbuch gespeicherten Daten ansehen. Von der Statuszeile aus sind Sie in der Lage, Ihr Logbuch zu öffnen, zu schließen und den Inhalt zu löschen. Klicken Sie auf dem Wort »*offen*«, erscheint an dieser Stelle das Wort »*zu*«, klicken Sie nochmal, erscheint wieder das Wort »*offen*«, klicken Sie nochmal, erscheint wieder das Wort »*zu*«, klicken Sie nochmal, erscheint ...

Durch wiederholtes Klicken können Sie also Ihren Protokollspeicher öffnen und schließen. »*offen*« bedeutet, daß alle ankommenden Zeichen im Speicher des Amiga festgehalten werden; bei »*zu*« wird nichts gespeichert.

Der Text »*0% von 64K voll*« zeigt Ihnen an, wie voll Ihr Protokollspeicher momentan ist. Bei 50% von 64 Kbyte ist Ihr 65 536 (64 mal 1024) Byte großer Speicher also zur Hälfte voll. Die Größe des Speichers können Sie im *Prefs*-Menü (siehe Kap.3.1) einstellen. Dort kann auch entschieden werden, was geschehen soll, wenn der Speicher voll ist. Uns interessiert hier vorläufig nur, daß durch Anklicken des Prozentzeichens oder der Zahl davor der Speicher gelöscht werden kann. Sofort meldet sich die Anzeige mit »*0% von...*« wieder zurück. In der Bildschirmmitte erscheint die Meldung »*Logbuch nun leer*«. Jetzt haben Sie Ihre 64 Kbyte wieder frei. Der bis dahin gespeicherte Text ist allerdings für immer verloren!

2.5 Bildschirmgadgets

So wie das Close-Gadget zwar vorhanden, aber nicht am Bildschirm sichtbar ist, ist auch das Größen-Gadget, das für die Größe des Fensters verantwortlich ist, nicht sichtbar. Es befindet sich aber wie bei allen Programmen rechts unten auf dem schmalen Begrenzungsstreifen. Durch ein Klicken auf die rechte untere Ecke des Streifens kann die Größe des AmigaCall-Fensters verändert werden. Zu beachten ist, daß die Größe des Fensters zwar in der Höhe, nicht aber in der Breite verändert werden kann.

Der Amiga ist bekanntlich multitaskingfähig. Das bedeutet, daß er mehrere Dinge scheinbar gleichzeitig ausführen kann. AmigaCall unterstützt diese Fähigkeit in vollem Umfang. Sie können theoretisch jedes Programm gleichzeitig mit AmigaCall ausführen lassen, vorausgesetzt, es ist genauso »sauber« wie AmigaCall programmiert, also in der Lage, andere Programme außer sich selbst laufen zu lassen.

Probieren Sie es doch einfach mal: Klicken Sie ein paar Workbench-Icons an und ...?

Doch Moment mal, wo ist sie denn, die Workbench? – ganz einfach, hinter AmigaCall versteckt, auf dem Bildschirm dahinter. Nehmen Sie Ihre Maus, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die oberste Zeile und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste den Bildschirm (den im Amiga natürlich) nach unten. Wenn alles geklappt hat, müßte jetzt die Workbench zum Vorschein gekommen sein. Dort können Sie nun ganz normal arbeiten (vorausgesetzt, der Speicher in Ihrem Amiga reicht hierfür aus), AmigaCall läuft derweilen im Hintergrund mit. Etwas schwieriger wird es, wenn sie den Bildschirm wieder nach oben ziehen wollen: Der Bereich, in dem man einen Bildschirm bewegen

kann, ist bei AmigaCall nicht so breit wie z. B. bei der Workbench. Sie müssen mit der Maus den obersten Rand des AmigaCall-Bildschirms treffen, damit Sie diesen nach oben oder unten bewegen können.

Eine andere Möglichkeit, zwischen den Bildschirmen hin und her zu schalten, ist die Verwendung der Front- und Backgadgets, die bei AmigaCall rechts oben durch drei Punkte angedeutet werden. (Der Rest des Gadgets wird ja vom AmigaCall-Fenster verdeckt.) Die Bedienung dieser Gadgets ist identisch mit denen der Workbench, daß heißt, wenn Sie auf das linke Gadget klicken, wird der Bildschirm, auf dem Amiga-Call arbeitet, nach hinten genommen. Klicken Sie auf das rechte Gadget, so kommt der Bildschirm wieder ganz nach vorne. Für diese Gadgets gilt das gleiche wie beim Bewegen des Bildschirms. Sie müssen am obersten Rand des Bildschirms klicken, damit Sie diese Funktionen nutzen können.

2.6 »Das Pull-down-Menü«

Hoffentlich haben Sie es nicht schon vermißt, das Pull-down-Menü, das bei vielen Programmen durch Drücken der rechten Maustaste zum Vorschein kommt. Drücken Sie bei AmigaCall die rechte Maus-taste, erscheint das Hauptmenü anhand eines Fensters, in dem alle Funktionen aufgelistet sind. Ein erneutes Klicken auf die rechte Taste der Maus läßt das Menü wieder verschwinden. Hat man seine Hände gerade an der Tastatur, ist es außerdem möglich, anstatt der rechten Maustaste die <Help>-Taste zu betätigen. Man landet dann im gleichen Menü. Das Abbauen des Fensters ist von der Tastatur aus durch Drücken der <Esc>-Taste möglich. Mit der Maus hat man zusätz-

lich die Möglichkeit, durch Anklicken des *ZURÜCK*-Gadgets das Fenster wieder verschwinden zu lassen.

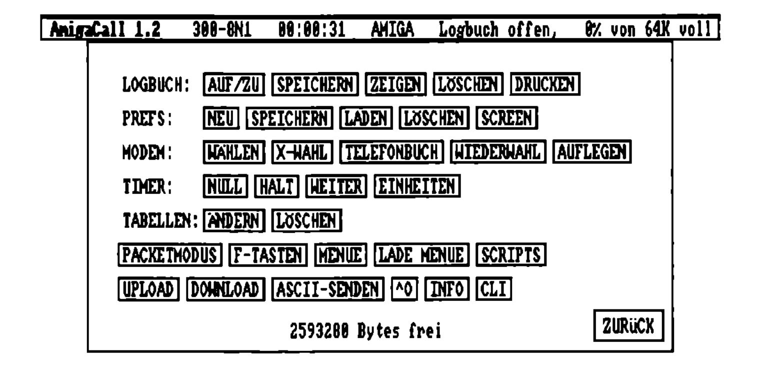


Bild 2: Das Hauptmenü

Das Anwählen der Funktionen geht genauso einfach wie bei vergleichbaren Amiga-DOS-Gadgets. Ein einfaches Klicken mit der linken Maustaste über dem entsprechenden Befehl löst die Funktion aus. Klicken Sie doch einfach einmal den Befehl *NEU* an. Sofort erscheint das Menü, welches für die Einstellung der Übertragungsparameter verantwortlich ist. Es wird uns in Kapitel 3.1 noch länger beschäftigen. Jetzt klicken Sie vorläufig einmal dort, wo am rechten unteren Rand des Fensters *NEIN* steht. Das Fenster verschwindet dann wieder.

Sie haben auch die Möglichkeit, die verschiedenen Funktionen von der Tastatur aus zu wählen. Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, ist jeweils ein Teil der Befehle mit einer Überschrift versehen; es gibt *LOGBUCH*, *PREFS*, *MODEM*, *TIMER* und *TABEL-*

LEN. Darunter finden Sie dann noch einige Funktionen, die keine Überschrift haben. Die Funktionen unter den Überschriften werden ausgelöst, indem man erst den Anfangsbuchstaben der Überschrift und dann den des Befehls mit der Tastatur eingibt. Beispiel: Mit der Tastenfolge <MT> wird der Befehl *TELEFONBUCH* ausgewählt. Das M steht hierbei für *MODEM*, das T für *TELEFONBUCH*.

Alles klar? Wenn nicht, hier noch einige Beispiele:

<LZ> = *LOGBUCH ZEIGEN*
<LL> = *LOGBUCH LÖSCHEN*
<LD> = *LOGBUCH DRUCKEN*
<MW> = *MODEM WÄHLEN*
<MX> = *MODEM XWAHL*
<MA> = *MODEM AUFLEGEN*

Für die Befehle ohne Überschrift wird anstatt des ersten Buchstabens ein Leerzeichen (hier mit »_« gekennzeichnet) eingegeben, also:

<_U> = *UPLOAD*
<_D> = *DOWNLOAD*
<_F> = *F-TASTEN*

Leider gibt es auch Grenzfälle, nämlich immer da, wo mehr als ein Befehl mit dem gleichen Buchstaben beginnt. In unserem Fall sind das nur die Befehle *LADEN* und *LÖSCHEN* im *PREFS*-Menü und die Befehle *WÄHLEN* und *WIEDERWAHL* im *MODEM*-Menü. Bei diesen Grenzfällen wurde nach der Wichtigkeit entschieden, d.h., sie können mit der Tastatur nur die Befehle *LADEN* und *WÄHLEN* anwählen. Die Befehle *LÖSCHEN* und *WIEDERWAHL* müssen über die Maus aktiviert werden. Da es sich hier um weniger häufig benötigte Befehle handelt, sollte der entstehende Nachteil nicht sonderlich schwerwiegend sein.

Wählen Sie jetzt bitte den Befehl *EINHEITEN* im *TIMER*-Menü an (<TE>). Das Menüfenster verschwindet nun; stattdessen erscheint ein anderes Fenster namens GEBÜHRENZÄHLER...

2.7 Der Gebührenzähler

Langsam wird es interessant. Das Fenster enthält nun 16 Eingabefelder. Immer zwei Eingabefelder gehören zusammen und sind unter einem Buchstaben A–H zusammengefaßt. Das erste Feld ist für die Dauer einer Telefoneinheit verantwortlich, das zweite für die Kosten pro Einheit. Aber wozu das Ganze?

AmigaCall 1.2 300-8N1 00:00:31 AMIGA Logbuch offen, 0% von 64K voll

GEBÜHRENZÄHLER
Dauer Faktor
A
B
C
D
E
F
G
H
OKAY

Bild 3: Der Gebührenzähler

Wie wir oben beim Timer schon bemerkt haben, ist es durchaus interessant zu wissen, wieviel Geld eine gerade bestehende Telefonverbindung kostet. Über unseren Timer können wir das auch ganz einfach ausrechnen. Man nehme die Zeit, teile sie durch die Dauer

einer Einheit und nehme sie mit den Kosten einer Einheit mal. Ganz einfach also!

Es geht aber noch einfacher: Wozu haben wir schließlich einen Computer? Der ist ja bekanntlich für solche Aufgaben geradezu geschaffen. Geben Sie bei A einfach mal eine Zeitdauer von »*480*« (sek, für einen 8-Minuten-Takt) an. Als Faktor geben Sie »*23*« (für 23 Pfennige) an. Bestätigen Sie nun Ihre Eingaben mit einem linken Mausklick auf dem *OKAY*-Feld rechts unten.

Was hat das nun eigentlich mit den Bedienungselementen am Bildschirm zu tun? Bis jetzt noch gar nichts. Stellen Sie nun bitte noch einmal den Timer (mit der linken Maustaste) auf Null. Nachdem sich die Uhr mit »*00:00:00*« zurückgemeldet hat, betätigen Sie über der Uhr nun die rechte Maustaste. Es erscheint der Text »*A:DM 0,23*«. Dieser besagt uns, daß die Gebühren nach momentaner Timer-Zeit und den bei A eingestellten Werten (480 Sekunden-Takt, 23 Pfennige pro Einheit) 23 Pfennige betragen. Nach acht Minuten zeigt der Timer dann logischerweise »*A:DM 0,46*« an. Jeweils mit der Uhr zählt auch der Gebührenzähler mit nach oben, genau wie der Zähler, der bei der Post für Ihre Telefonrechnung zuständig ist.

Nun könnte es sein, daß Sie Ihre Telefoneinheiten optimal ausnützen wollen. Dabei ist es allerdings wenig hilfreich, wenn man das Erreichen einer neuen Einheit erst dann sieht, wenn man sie auch schon bezahlen muß.

Zu diesem Zweck zeigt AmigaCall die abgelaufenen Einheiten in Bruchteilen an, wenn man als Kostenfaktor »*0*« angibt. Das heißt, Sie sehen nach 15 Minuten im 8-Minuten-Takt die Anzeige, »*A: 1,87*« (1,87 abge-

laufenen Einheiten) und können noch rechtzeitig vor Anbrechen der dritten Einheit die Mailbox verlassen und die Verbindung unterbrechen. Dazu definieren Sie in der Funktion *EINHEITEN* den Bereich *A* mit den Werten »*480*« und »*0*«.

Zurück zur Statuszeile: Ein erneutes Klicken der rechten Maustaste auf dem Einheitenzähler läßt wieder die Uhr erscheinen. Haben Sie allerdings nicht nur unter *A*, sondern auch unter *B-H* Gebührenzeiten und Kosten eingegeben, so schaltet die rechte Maustaste nacheinander die einzelnen Gebührenanzeigen und den Timer durch. Am besten, Sie probieren auch dies einmal aus. Wählen Sie also noch einmal die Funktion *EINHEITEN* an und füllen Sie alle Gebührenfelder mit Zahlen aus. Mit Klicken der rechten Maustaste auf dem Einheitenzähler der Statuszeile können Sie dann nacheinander die einzelnen Zähler und die Uhr erreichen.

Ach übrigens, auch während der Gebührenzähleranzeige kann die Uhr durch einen linken Mausklick auf Null gestellt werden. Der Gebührenzähler stellt sich dann automatisch auf Null zurück.

Noch eine kleine Information zum Schluß: Wenn Sie mehr über die Gebühren der Post wissen wollen, schauen Sie einmal in Kapitel 5.4!

2.8 Textklicking

Als letztes Element der Bedienungselemente am Bildschirm ist das Textklicking zu nennen. AmigaCall gibt Ihnen nämlich die Möglichkeit, Ihre Tipparbeit in Mailboxen auf ein Minimum zu beschränken, indem Sie den Text am Bildschirm anklicken können. Oftmals landet man in Mailboxen, die menügesteuert

arbeiten, und Ihnen einen ähnlichen Text wie den folgenden senden:

```
1 – Private Mail
2 – Öffentliche Nachrichten
3 – Spiele
4 – Dialog beenden

Bitte wählen Sie : _
```

Bei dieser Art von Benutzerführung haben Sie mit AmigaCall leichtes Spiel. Indem Sie einfach eine der Ziffern auf dem Bildschirm mit der Maus (natürlich linke Taste, die rechte ist ja fürs Menü) anklicken, wird diese von AmigaCall an die Mailbox gesendet. Im Klartext, wenn Sie irgendwo auf Ihrem Bildschirm ein Zeichen anklicken, wird dieses sofort zur Gegenstelle gesendet. Klicken Sie das entsprechende Zeichen mit einem Doppelklick an, wird dem gesendeten Zeichen noch ein Return angehängt. Wenn Sie nur ein Return senden wollen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie klicken einmal auf den Cursor oder zweimal auf einem Leerzeichen.

Nun wäre es aber nicht sinnvoll, nur einzelne Zeichen senden zu können. Deshalb sendet AmigaCall nicht nur das Zeichen, das Sie gerade anklicken, sondern das ganze Wort links und rechts des angeklickten Zeichens. Als Wort gilt jede Gruppe von Buchstaben und Ziffern, die von Sonderzeichen (wie Leerschritt, ».«, »-« etc.) eingeschlossen ist.

Angenommen, irgendwo am Bildschirm steht der Text »*AMIGA, born a champion!!!*«. Wenn Sie hier das dem Wort »*AMIGA*« anklicken, so wird dieses an die Mailbox gesendet. Doppelklicken sie das Wort

»*AMIGA*«, so wird noch ein Return nachgeschickt. Genauso funktioniert das, wenn Sie auf dem Wort »*champion*« klicken. AmigaCall sendet dann die Zeichenfolge »*champion*« (natürlich ohne die Hochkommata) an die Mailbox. Falls Sie einmal Sonderzeichen zur Mailbox schicken müssen ist auch das via Maus möglich: Wenn Sie ein Sonderzeichen direkt anklicken, wird es gesendet. Zu beachten ist dabei, daß Sonderzeichen immer nur einzeln gesendet werden. Wenn Sie eines der Ausrufezeichen im obigen Beispiel anklicken würden, würde AmigaCall nur ein Ausrufezeichen an die Box schicken.

Wenn Sie eine Mailbox bedienen, die menügesteuert arbeitet (z. B. sehr eindrucksvoll bei »Delphi« in den USA), werden Sie sich fragen, wie andere ohne diese Funktion leben können.

Kapitel 3
»Aller Anfang ist leicht« – Grundfunktionen

3.1 »8N1 oder 7N2?« – Setzen der wichtigsten Parameter

Nun wollen wir einmal versuchen, eine Verbindung aufzubauen, damit Sie sich mit den wichtigsten Grundfunktionen von AmigaCall vertraut machen können. Ist einmal ein Erfolgserlebnis zu verbuchen, geht der Rest meist wie von selbst. Doch dazu sind vorher einige wichtige Dinge zu beachten.

Das richtige Setzen der Übertragungsparameter ist in der *DFÜ* von grundlegender Bedeutung. Mit falsch eingestellten Parametern ist es unmöglich, auch nur ein einziges Zeichen zu senden oder zu empfangen. Deshalb werden wir jetzt den Parametereinstellungen in AmigaCall besondere Aufmerksamkeit schenken.

Das Einstellen der Parameter wird im *Preferences*-Menü vorgenommen (ähnlich wie im AmigaDOS). In dieses gelangt man über das Hauptmenü (rechte Maustaste) unter dem Menüpunkt *NEU* (linke Maustaste). Sofort öffnet sich ein Fenster, in dem alle für AmigaCall wichtigen Parameter zu sehen sind. Dies sind im einzelnen *BAUD, PARAM, CR BEIM EMPFANG, CR BEIM ASC-SENDEN, CR-TASTE, ASC-PAUSE, WAHL, LOGBUCH VOLL, ECHO,*

HOST, HNDSHK, FARBEN, BACKSP, ^-ZCHN, WBGROß, EMU, PROT, CRC, CHOP, AM ENDE, LOGBUCH GRÖßE und *BENUTZEN.*

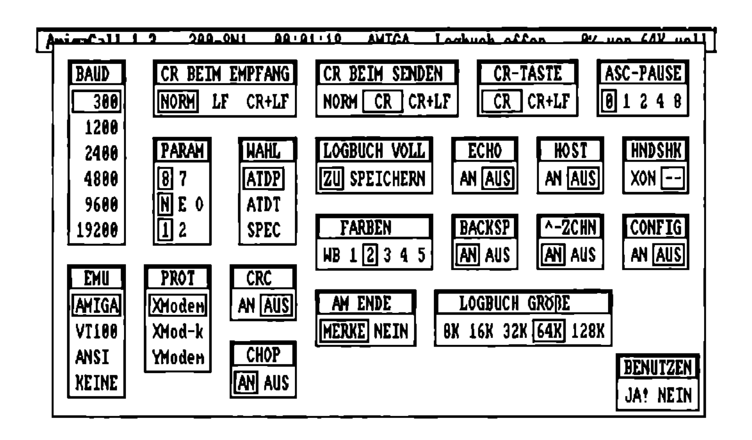


Bild 4:
Das Pref-Menü

Im Moment interessieren uns von all denen nur *BAUD*, *PARAM* und *WAHL*. Die anderen werden in den Kapiteln 3.3 und 4.9 noch ausführlich besprochen. Um sicherzustellen, daß die erste Verbindung auch wirklich klappt, müssen wir zuerst einmal

– die Übertragungsgeschwindigkeit einstellen

– das Paritätsbit festlegen

– das Stoppbit festlegen.

Sind diese Einstellungen einmal richtig vorgenommen, ist der Rest ein Kinderspiel. Sie werden jetzt vielleicht fragen: »Aber wovon hängt die Parametereinstellung ab?« Ganz einfach, sie hängt von Ihrem Modem und von Ihrem Gegenüber ab. Wollen Sie zum

Beispiel eine Verbindung zu einer Mailbox aufbauen, so ist es wichtig zu wissen, wie diese ihre Daten sendet. In den meisten Mailboxlisten ist die Parametereinstellung vermerkt. Normalerweise sind Mailboxen auf 8N1 gestellt, d.h. auf 8 Datenbit, keine Parität (none) und 1 Stoppbit. Ihr Modem oder Ihren Akustikkoppler müssen Sie auf *Originate* stellen, da eine Mailbox immer auf *Answer* eingestellt ist. Senden beide Computer ein *Answer*-Signal, oder beide ein *Originate*-Signal, so kann keine Verbindung zustande kommen. Da die gebräuchlichste Geschwindigkeit für die Hobby-DFÜ 300 Baud sind und nur selten höhere Baudraten verwendet werden, wollen wir hier auch von dieser Geschwindigkeit ausgehen.

Setzen Sie also die entsprechenden Parameter (wenn sie nicht schon richtig stehen) auf *300 Baud, 8N1*. Klicken Sie dafür mit Ihrer Maus (links) auf die Zahl *300* unter *BAUD* und auf *8N1* unter *PARAM*. Die angewählten Einstellungen werden durch Rahmen um die entsprechenden Zahlen gekennzeichnet. Sind alle Einstellungen vorgenommen, drücken Sie rechts unten auf *JA!*. AmigaCall weiß jetzt, wie es seine Daten zu senden und welche Daten es zu erwarten hat. Genauere Informationen dazu sind auch im Kapitel 5.11 zu finden.

Eine Hürde ist jetzt noch zu überwinden: Haben Sie ein Modem oder einen Akustikkoppler (kurz *AKK*)? Mit einem Akustikkoppler müssen Sie immer mit der Hand wählen. Sie wählen also eine entsprechende Nummer, und sobald sich die Gegenstelle meldet, drücken Sie den Hörer in die Kopplermuscheln und warten, bis die Verbindung steht. Mit einem Modem (einem Gerät, das man wie ein Telefon an die Leitung anschließt und somit direkt *MO*duliert und *DEM*oduliert) haben Sie es einfacher. Mit einem *HAYES*-

Modem (siehe 5.11) können Sie in den Genuß eines automatischen Wählens kommen. Stellen Sie dafür den Parameter *WÄHLEN* auf *ATDP*. Wären wir in Amerika, müßten wir auf *ATDT* stellen, da das amerikanische Telefonnetz mit Tonwahl arbeitet. Eine letzte Möglichkeit, *SPEC*, ist im Anhang näher erläutert. Über den Menüpunkt *WÄHLEN* können Sie eine Nummer eingeben, die das Modem dann automatisch wählt.

3.2 »Tuuut, tuuut, pieeep« – Herstellen einer Verbindung

Und los geht's. Zum Eingewöhnen stellen wir jetzt eine Verbindung zum AmigaCall-Info-System in der MSN-Mailbox in Nürnberg her. Mit dem Akustikkoppler geht es ganz einfach:

(1) AmigaCall auf 300-8N1 und den Akustikkoppler auf *ORIGINATE* stellen.

(2) Mit dem Telefon die Nummer 0911/331040 oder 0911/330039 anwählen.

(3) Sollte belegt sein, probieren, probieren, probieren ...

(4) Wenn ein Pfeifen in der Leitung ertönt (Carrier), den Hörer fest in die Kopplermuscheln drücken und warten, bis die ersten sinnvollen Zeichen auf dem Bildschirm erscheinen.

Mit einem *HAYES*-Modem ist etwas mehr einzustellen, dafür wird es auch komfortabler:

(1) AmigaCall auf 300-8N1, *WAHL* auf *ADTP* (beides bei der Funktion *PREFS NEU*) und Modem auf *ORIGINATE* stellen.

(2) Mit dem Befehl *WÄHLEN* (im Menü) die Nummer 0911/331040 oder 0911/330039 anwählen

(3) Wenn innerhalb von 20 Sekunden nichts sinnvolles auf dem Bildschirm erscheint, mit dem Befehl *AUFLEGEN* auflegen und mit *WIEDERWAHL* noch einmal probieren, bis die Mailbox nicht mehr belegt ist.

Haben Sie sich auf die Frage nach dem Namen mit »*AmigaCall*« eingeloggt, probieren Sie ruhig mal einige Dinge in der Box aus. Viel Erfolg. Hoffentlich kommen Sie schnell auf den Geschmack und probieren die anderen Mailbox-Nummern im Anhang 7 auch noch aus. Aber denken Sie auch an Ihre Telefonrechnung!

Für Modembesitzer sind vorhin einige neue Befehle erwähnt worden. Diese sollen jetzt etwas genauer betrachtet werden. Nach Aufruf der Funktion *WÄHLEN* erscheint ein kleines Fenster mit einem Eingabefeld darin. Sollte kein Cursor sichtbar sein, müssen Sie mit der Maus in das Eingabefeld klicken. Nun können Sie die gewünschte Nummer eingeben. Dazu haben Sie allerdings einigen Bedienungskomfort. Während der Eingabe können Sie mit den Curortasten den Cursor nach links und rechts bewegen. Drücken Sie zusätzlich noch die <Shift>-Taste, bewegt sich der Cursor zwischen Anfang und Ende Ihrer Eingabe hin und her. Ein Drücken auf die <Backspace>-Taste löscht das Zeichen links vom Cursor. Betätigen der <Del>-Taste dagegen läßt das Zeichen unter dem Cursor verschwinden. Schließlich kann durch die Tastenkombination rechte <Amiga>-Taste und <X> die komplette Eingabe gelöscht werden. Mit <Return> wird die Eingabe übernommen.

Das ist nicht einfach zu merken. Darum jetzt noch einmal in der Übersicht:

<Cursortasten ← + → >	bewegen Cursor nach links + rechts
<Cursortasten + Shift>	bewegen Cursor zu Anfang und Ende
<Del-Taste>	löscht Zeichen unter dem Cursor
<Backspace-Taste>	löscht Zeichen links vom Cursor
<Return>	übernimmt die Eingabe
<Rechte Amiga + X>	löscht die gesamte Eingabe.

Durch den Befehl *AUFLEGEN* kann, wie die Funktion schon sagt, die Telefonleitung unterbrochen werden. Das ist der gleiche Effekt, als wenn Sie beim echten Telefon den Hörer auf die Gabel legen. Nach Aufruf dieses Befehls erscheint die Kontrollmeldung »Leitung aufgelegt« auf dem Bildschirm.

Mit *WIEDERWAHL* kann die letzte eingegebene Nummer noch einmal gewählt werden. Manche Telefone haben mit der <#>-Taste die gleiche Funktion. Dadurch kann das nochmalige Eingeben der letzten Telefonnummer erspart werden.

Zu erwähnen ist noch der Timer, den Sie aus Kapitel 2.3 kennen. Bei jedem *WÄHLEN*- und *WIEDERWAHL*-Befehl stellt er sich zusammen mit dem Gebührenzähler automatisch auf Null. Dadurch haben Sie in einer Mailbox immer sofort die Übersicht, wie lange die Verbindung schon besteht. Bei Fernzonengesprächen kann dies von großem Nutzen sein. Akustikkopplerbesitzer müssen den Timer nach jedem Verbindungsaufbau per Maus auf Null stellen.

Last not least: Wie überall heißt auch hier die Parole »Probieren geht über studieren!«. Üben und testen Sie soviel es geht, machen Sie sich mit den verschiedenen Mailboxtypen vertraut.

Also dann: üben, üben, üben und toi, toi, toi!

3.3 »Merken ist gut, mitschreiben ist besser« – das Logbuch

In Kapitel 2.4. sind wir durch die Bedienungselemente am Bildschirm das erste Mal auf das Logbuch gestoßen. Jetzt sind wir in der Lage, diese Funktion in der Praxis sinnvoll einzusetzen.

Dazu stehen uns folgende Befehle zur Verfügung: *AUF/ZU*, *SPEICHERN*, *ZEIGEN*, *LÖSCHEN* und *DRUCKEN*. Der Befehl *AUF/ZU* bedarf inzwischen wohl keiner weiteren Erklärung mehr. Er bewirkt wie das Klicken auf der Statuszeile das Öffnen und Schließen unseres Logbuchs. Ebenso wirkt sich der Befehl *LÖSCHEN* wie das Klicken auf das Prozentzeichen der Statuszeile aus.

Interessanter ist dagegen schon der Befehl *ZEIGEN*, der den Protokollspeicher auf den Bildschirm bringt. Öffnen Sie doch während einer Übertragung einfach einmal das Logbuch. Alle ankommenden Zeichen werden jetzt mitprotokolliert. Wann immer Sie wollen, können Sie nun mit dem Befehl *ZEIGEN* Ihren Protokollspeicher ans Tageslicht bringen. Dazu öffnet sich ein Bildschirm, auf dem der gespeicherte Text sichtbar wird. Durch Betätigen der Cursortasten kann der Text nach oben und unten gescrollt werden. Durch zusätzliches Drücken der rechten <Shift>-Taste kann das Scrolling beschleunigt werden. Für große Datenmengen innerhalb des Logbuchs kann durch

gleichzeitiges Drücken der linken <Shift>-Taste und des Cursors ein »Super-Scrolling« erreicht werden. Sie werden staunen, zu welchen Ausgabeleistungen Ihre Amiga fähig ist. (Für die technisch interessierten unter Ihnen noch eine Information am Rande: Diese Funktion wurde [genau wie das restliche Programm] vollständig in »C« geschrieben. Wenn Ihnen also irgendwann jemand erzählen will, daß »C« langsam sei, scrollen Sie ihm einmal etwas vor.)

Für Besitzer eines Druckers ist der Befehl *DRUCKEN* sicherlich von großem Interesse. Ein Klick genügt, und sofort setzt sich der Drucker in Bewegung, um den Protokollspeicher auszudrucken.

Zu guter Letzt kann der Inhalt des Logbuchs natürlich auch noch auf Diskette gespeichert werden. Dafür ist der Befehl *SPEICHERN* zuständig. Nach dessen Auswahl erscheint ein sogenannter »File-Requester«, der Sie eine Datei zur Speicherung angeben bzw. aussuchen läßt. In der obersten Zeile wird die Verzeichnis-Route angegeben, so wie Sie es vom *CLI* her kennen (z. B. *LOG*). Im mittleren großen Fenster erscheinen nun alle Files, die sich in dem oben angegebenen Verzeichnis befinden. Durch den seitlichen Rollbalken können Sie die Fileanzeige nach oben und unten scrollen (dazu müssen Sie auf den Knopf des Rollbalkens klicken und diesen gleichzeitig nach oben oder unten ziehen). Der Rollbalken kann in etwa mit einem Schieberegler verglichen werden. Das Anwählen eines Files erfolgt entweder durch Anklicken des Filenamens innerhalb des großen Fensters, oder aber durch direkte Eingabe des Namens im unteren Eingabefeld. Ein Klick auf *ABBRUCH* bricht die Eingabe ab, ein Klick auf *WEITER* übernimmt die Eingabe und die Daten werden gespeichert. Existiert die angegebene Datei schon, so wird der neue Text an das

existierende File angehängt. Existiert die Datei noch nicht, so wird sie angelegt. Die gespeicherten Protokolle können später mit einem Editor (z.B. TxEd) angesehen und editiert werden.

So weit, so gut. Aber was passiert, wenn der Protokollspeicher voll ist?

Eine gute Frage, auf die AmigaCall auch eine gute Antwort kennt. Die Einstellung *LOGBUCH VOLL* im Parametermenü (Befehl *PREFS NEU* im Hauptmenü) läßt Sie nämlich darüber entscheiden, was passieren soll, wenn eben dieses Problem auftritt. Wählen Sie hierbei *ZU* an, so wird nach vollgeschriebenem Logbuch dieses einfach geschlossen, was bedeutet, daß ab diesem Zeitpunkt nichts mehr mitgespeichert wird. Die *SPEICHERN*-Option ist dagegen schon komfortabler: Mit ihr wird ein Teil (25%) des vollen Protokollspeichers auf Diskette geschrieben (unter dem Namen, den Sie vorher im File-Requester unter *SPEICHERN* angegeben haben), so daß im Speicher wieder Platz für neue Daten ist. Ist dieser Platz dann wieder belegt, wird wieder ein Viertel abgespeichert (an die alte Datei angehängt). Zum Schluß haben Sie dann in Ihrem File das ganze Protokoll gespeichert, obwohl Ihr Logbuch vielleicht nur 8 Kbyte groß war.

Apropos 8 Kbyte. Mit dem Parameter *LOGBUCH GRÖßE* kann die Speichergröße des Logbuchs verändert werden. Sie können zwischen *8 Kbyte*, *16 Kbyte*, *32 Kbyte*, *64 Kbyte* und *128 Kbyte* wählen. Aber wer braucht schon einen 128 Kbyte großen Speicher, wenn man bei *LOGBUCH VOLL* als Option *SPEICHERN* angegeben hat?

Und noch etwas:

Vielleicht passiert es Ihnen einmal, daß in der Statuszeile statt »*offen*« oder »*zu*« das Wort »*pause*« steht. Manche Mailboxen senden Control-Codes, zur Steue-

rung des Logbuchs (*^R*, *^T*, siehe Anhang 1). AmigaCall reagiert auf diese Steuerung und zeigt Ihnen durch den Status *»pause«* an, daß Ihr Logbuch von der Mailbox geschlossen wurde.

3.4 »Mit freundlichen Grüßen ...« – die Funktionstasten

Je länger Sie *DFÜ* betreiben und je mehr Erfahrungen Sie in Mailboxen gewinnen, desto mehr werden Sie bei AmigaCall die Möglichkeit der Funktionstastenbelegung zu schätzen wissen. Oft benutzte Wortkombinationen wie *LESEN*, *LOGOUT* oder Paßwörter können so auf die Funktionstasten gelegt und bei Bedarf auf Knopfdruck abgerufen und gesendet werden.

Für diese Funktion ist der Befehl *F-TASTEN* zuständig. Nach dessen Aufruf erscheint ein Fenster mit 20 Eingabefeldern. Durch Anklicken eines Felds mit der Maus kann der Text für die entsprechende Funktionstaste bestimmt werden. Ein *Return* nach einem Text kann durch ein <Ctrl-M> (erst die <Ctrl.>-Taste, dann gleichzeitig die <M>-Taste drücken) eingegeben werden. Es erscheint dann ein kleines *M*, das den Control-Code signalisiert. Mit Klicken auf *OKAY* schließt man die Eingabe ab.

Drücken Sie jetzt beispielsweise auf die Taste <F4>, so wird der Text gesendet, der für die Funktionstaste 4 definiert wurde. An die Texte der F-Tasten 11–20 kommt man durch zusätzliches Drücken der <Shift>-Taste. Die eingegebenen Texte können bis zu 80 Zeichen lang sein. Mehrere Control-Codes (<Ctrl-M> usw., siehe Anhang 1) innerhalb eines Textes sind möglich.

Bild 5:
Die Eingabefelder für die Funktionstastenbelegung

Bitte beachten Sie auch, daß die Tasten <F10> und <F11> eine Sonderbedeutung bekommen, wenn Sie nicht von Ihnen mit Text belegt wurden (siehe Kap. 4.8).

Kapitel 4 »Vom Neuling zum Phreak« – Funktionen für Profis

4.1 »Text aus der Konserve« – ASCII-Senden

Das faszinierendste an einer Mailbox ist zweifellos die Möglichkeit des ungehinderten Meinungs- und Informationsaustauschs. Nicht nur das Lesen verschiedenster Nachrichten ist von Interesse, sondern auch die Fähigkeit, seine eigene Meinung mit einzubringen. In Diskussions- und Informationsbrettern geht es oft hoch her. Man verspürt den Wunsch, seine Ansichten und sein Wissen ausführlich darzulegen, aber die Telefonrechnung ...

Das ASCII-Senden schafft Abhilfe aus diesem Dilemma. Die Fähigkeit, ASCII-Dateien direkt zu senden, gibt Ihnen nämlich die Möglickeit, längere Nachrichten in einem Editor (z. B. *Ed*, *TxEd*) zu schreiben und später direkt von der Diskette aus zu senden. Somit können Sie hohe Telefonrechnungen vermeiden. Sie lesen erst alle Nachrichten einer Mailbox, loggen sich dann aus und schreiben in aller Ruhe Ihre Antworten. Später gehen Sie dann wiederum in die Box und senden Ihre Messages mit vollen 300 Baud. Dazu wählen Sie den Punkt *ASCII-SENDEN* an. Ein File-Requester, wie Sie ihn aus Kapitel 3.3 kennen, läßt Sie die Datei auswählen, die Sie später senden wollen.

AmigaCall 1.2 300-8N1 00:02:39 AMIGA Logbuch offen, 0% von 64K voll

AUSWAHL UPLOAD-DATEI

Verz. UPLOAD

Datei

WEITER ABBRUCH

Bild 6:
Der File-Requester zum Wählen eines ASCII-Files

Nach der Auswahl wird diese dann ganz normal gesendet. Ganz normal heißt hierbei, die Daten werden so gesendet, als wenn Sie sie mit der Tastatur eingegeben hätten, nur eben schneller ... tja, für manche Mailboxen leider zu schnell. Diese kommen mit dem Formatieren Ihres Textes während der schnellen Übertragung nicht mit und verschlucken Zeichen. Um diesem Problem entgegenzuwirken, entstand der Parameter *ASC-DELAY* im *Prefs*-Menü. Durch ihn kann nach jedem gesendeten Zeichen eine kleine Pause erreicht werden, damit die Mailbox »verschnaufen« kann. Dabei gilt folgende Regel: Bei normalen Zeichen beträgt die Verzögerung 1/50 sek mal *ASC-DELAY* pro Zeichen, bei Zeilenwechsel nochmal 4/50 sek mal *ASC-DELAY*. In der langsamsten Stufe kann dann überhaupt nichts mehr schiefgehen, da die Übertragung ja gerade noch so schnell wie die einer guten Sekretärin ist.

Während des Sendens zeigt ein Fenster den Namen des Files sowie die Filelänge und die bisher übertragenen Bytes an. Durch Klicken auf das *ZURÜCK*-Feld kann die Übertragung abgebrochen werden. Da die Sendung allerdings immer in einzelnen Datenpaketen stattfindet, kann die Wirkung des *ZURÜCK*-Gadgets kurze Zeit auf sich warten lassen.

Nach Abschluß der File-Übertragung verschwindet dieses Fenster wieder.

4.2 »Für Schnellschreiber und Konferenzer« – Packetmodus

Möglicherweise haben Sie inzwischen auch schon einmal mit dem Sysop einer Mailbox gechattet (*DIALOG*). Dies ist oft sehr zeitraubend, speziell dann, wenn Ihr Gegenüber nicht sehr schnell tippen kann. Aktivieren Sie jetzt den *PACKETMODUS*, so erscheint unten am Bildschirm eine Extra-Zeile, in der Sie Ihre Antwort schreiben können, solange die Gegenstelle noch tippt. In dieser Zeile haben Sie alle Editiermöglichkeiten, die Sie von anderen Eingabefeldern in AmigaCall kennen (siehe Funktion *WÄHLEN*, Kap. 3.2). Drücken Sie <Return>, wird die ganze Zeile auf einmal (eben als Paket) an die Gegenstelle gesendet. Dadurch kann man nicht nur Zeit, sondern auch Nerven sparen.

Eine andere Anwendung des Packetmodus liegt in der Konferenz in einer Mailbox. Bei manchen Konferenzsystemen wird der ankommende Text sofort an Sie gesendet, egal ob Sie gerade selbst schreiben oder nicht. Zwischen Ihrem getippten Text tauchen plötzlich die Nachrichten der anderen Konferenzteilnehmer auf (was enorme Verwirrung stiften kann).

AmigaCall 1.2 300-8N1 00:03:36 AMIGA Logbuch offen, 0% von 64K voll

Starte Packetmodus

Bild 7: Der Eingabe-Bildschirm im Packetmodus

Dieses Problem löst sich mit dem Packetmodus recht elegant. Sie tippen in Ihrem eigenen Bereich unten am Bildschirm und oben kommen die Texte an. Und erst wenn Sie Return drücken, wird Ihr Text an die anderen geschickt.

Die Möglichkeiten dieser Funktion sind praktisch unbegrenzt. Zu beachten ist nur, daß die maximale Textlänge in der Packetzeile ca. 200 Zeichen beträgt.

4.3 »Fast wie bei der Post« – Telefonbuch

Wir kommen jetzt zu einer Funktion, die das Herz eines Modem-Besitzers sicher höher schlagen läßt, das Telefonbuch. Durch diese Funktion fällt das lästige Eingeben oftmals benutzter Telefonnummern weg. Dazu muß eine Datei namens »Telefonbuch« im Hauptdirectory der Diskette stehen, in dem bis zu

20 Telefonnummern mit dazugehörigem Namen und Baudrate oder einem Script-File (Kap.4.6) enthalten sein können. Diese Datei wird von Ihnen mit Hilfe eines Editors (z.B. *ED* oder *EMACS*) erstellt und beinhaltet für jeden Eintrag eine Zeile. Die Syntax eines Telefonbuch-Eintrags ist wie folgt:

`name;d;telnummer;baudrate;`	zum Wählen, oder
`name;e;scriptfile;`	zum Starten eines Scriptfiles.

Um eine Box über ein Script-File zu erreichen (Kap. 4.6), könnte der Eintrag z. B.

```
;e;SCRIPT/MSN.exe;
```

lauten. Dazu muß sich dann natürlich im Script-Directory der Diskette auch ein Script-File namens *MSN.exe* befinden, welches ein Programm enthält, das die Box dann automatisch anwählt und die Verbindung prüft. Alles weitere dazu später im Kapitel 4.6.

Nach Anwählen der Funktion *TELEFONBUCH* erscheinen in einem Fenster alle angegebenen Mailboxnamen, die durch Anklicken ausgesucht werden können. Alternativ dazu kann auch der erste Buchstabe des Mailboxnamens mit der Tastatur eingegeben werden. Bei mehreren Namen mit gleichem Anfangsbuchstaben wird immer die erste Box ausgesucht. Die dazu gespeicherte Nummer wird dann automatisch gewählt oder das Script-File abgearbeitet. Durch Drücken der <Esc>-Taste kann das Fenster auch ohne Auswahl wieder geschlossen werden (*ABORT*).

4.4 »Wandler zwischen Welten« – Tabellen

Seien Sie beruhigt, Sie sind nicht der einzige, der in Mailboxen oftmals anstelle von Umlauten eckige Klammern und sonstige Zeichen auf dem Bildschirm zu sehen bekommt. Schuld daran ist die unterschiedliche Sonderzeichenbelegung der verschiedenen Computer. Ein Computer ordnet, wie Sie vielleicht wissen, jedem Zeichen einen Zahlenwert (ASCII-Wert) zu. Leider machen dies nicht alle Computer gleich. Der Amiga ordnet einem ä beispielsweise den Wert 228 zu, ein IBM gibt dem ä den Wert 132. Logischerweise kommt es dadurch zu Konflikten. Eine auf einem IBM-PC betriebene Mailbox sendet für ein ä den Wert 132 und wir empfangen auch den Wert 132, welcher aber für uns leider kein ä ist.

Die *TABELLEN* in AmigaCall schaffen Abhilfe. Unter diesem Menüpunkt gibt es zwei Befehle, *ÄNDERN* und *LÖSCHEN*. Nach Anklicken eines der Gadgets erscheint die Abfrage, ob man die Empfangs- oder die Sendetabellen verändern oder löschen will.

LÖSCHEN einer Tabelle bedeutet, daß Sie diese wieder in die Normalstellung bringen.

ÄNDERN Sie ein Zeichen in der *EMPFANGS*-Tabelle, heißt dies, daß Sie nun anstatt des ursprünglich empfangenen Zeichens das veränderte Zeichen auf den Bildschirm und in den Speicher bekommen. Eine Veränderung der Sendetabelle hingegen bewirkt, daß anstatt des ursprünglich gesendeten Zeichens das veränderte Zeichen zur Gegenstelle gesendet wird.

```
AmigaCal...                                   ...ffen,  0% von 64K voll

AENDERN SENDETABELLE

00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0A 0B 0C 0D 0E 0F
10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 1A 1B 1C 1D 1E 1F
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 2A 2B 2C 2D 2E 2F
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 3A 3B 3C 3D 3E 3F
40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 4A 4B 4C 4D 4E 4F
50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 5A 5B 5C 5D 5E 5F
60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 6A 6B 6C 6D 6E 6F
70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 7A 7B 7C 7D 7E 7F
80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 8A 8B 8C 8D 8E 8F
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 9A 9B 9C 9D 9E 9F
A0 A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 AA AB AC AD AE AF
B0 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 BA BB BC BD BE BF
C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 CA CB CC CD CE CF
D0 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8 D9 DA DB DC DD DE DF
E0 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8 E9 EA EB EC ED EE EF
F0 F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9 FA FB FC FD FE FF

                                           OKAY
```

Bild 8: Die TABELLEN-Funktion: Ändern der Empfangs- oder Sendetabelle

Das Ändern geht auf folgende Weise vonstatten: Nach Anklicken des Gadgets erscheint die entsprechende Tabelle, d.h. alle Zeichen von 0 bis 255 in hexadezimaler Schreibweise (00 bis FF). Klicken Sie mit der Maus den Code an, den Sie verändern wollen.

Sofort erscheint unten im Fenster ein Schieberegler, mit dem Sie den Wert für die Umsetzung bestimmen können. Ist der gewünschte Wert erreicht, klicken Sie auf *OKAY* und der Schieberegler verschwindet.

Dieselbe Prozedur können Sie nun mit allen Werten machen, die Sie verändern wollen. Dabei wird Ihnen vielleicht auch auffallen, daß sich die Farbe der Codes ändert. Alle Codes, die normalen Wert haben, werden immer dunkel angezeigt. Alle Codes, die umgesetzt werden, zeigt AmigaCall in einer helleren Farbe an.

Nach Fertigstellung der Veränderungen klicken Sie nochmals *OKAY* an. Dadurch wird die neue Übersetzungstabelle aktiviert.

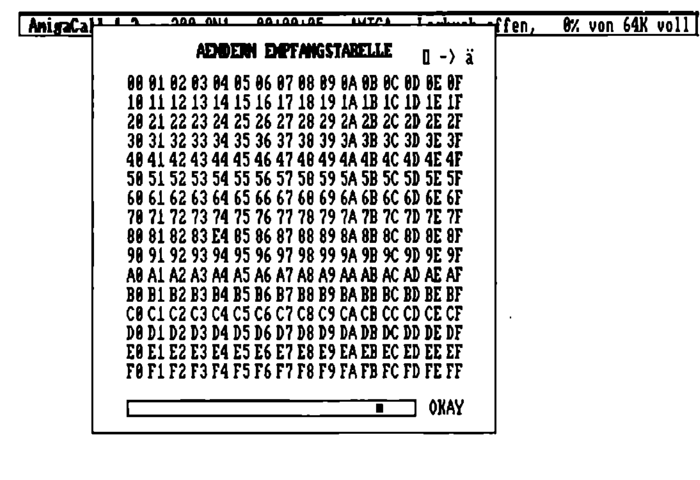


Bild 9: Um Tabellen zu ändern, klicken Sie den gewünschten Code an und ändern Sie ihn mit dem Schieberegler

Um noch einmal auf unser ursprüngliches Problem mit dem ä zurückzukommen: In der Empfangstabelle muß aus der Zahl 84 (hex für 132) die Zahl E4 (hex für 228) gemacht werden. Sie klicken also den Wert *»84«* an und stellen mit Hilfe des Schiebereglers den Wert auf *»E4«* um. Dann klicken Sie zweimal auf *OKAY* und ab jetzt wird jedes empfangene Zeichen mit dem Wert 132 (IBM-ä) zu einem Zeichen mit dem Wert 228 (Amiga-ä) gemacht.

In der Sendetabelle geht es nun genau umgekehrt. Aus *»E4«* muß *»84«* gemacht werden, damit Sie immer dann, wenn Sie den Wert 228 senden würden, tatsächlich den Wert 132 senden. Mit den anderen Umlauten muß man selbstverständlich ebenso verfahren.

Alles klar? Wenn nicht, besorgen Sie sich doch mal die ASCII-Belegungen des Amiga und eines IBM-PC und führen Sie sich die Beispiel-Tabelle in Anhang 5 zu Gemüte. Sie paßt den Amiga an einen IBM an. Viel Spaß!

4.5 »Der sichere Weg« – Upload/Download

Nobody is perfect. Auch die Datenübertragung nicht. Speziell mit einem Akustikkoppler sind immer wieder Übertragungsfehler zu bemerken. Aber auch mit teueren Modems sind bei schlechten Telefonleitungen falsche Bits und Bytes nicht ausgeschlossen. Bei einem normalen Text ist das auch nicht weiter schlimm, meist kann man sich trotz der Übertragungsfehler denken, wie der Text richtig gelautet hätte.

Problematischer wird es da schon, wenn man einmal darangeht, Programme für den Amiga zu übertragen. Theoretisch ist dies ja ohne weiteres möglich, da selbst das tollste und größte Programm auch nichts weiter ist als Zeichen, wenn auch für uns auf den ersten Blick unverständliche. Nur, ein Computer kann sich leider nicht denken, wie ein Übertragungsfehler denn nun richtig geheißen hätte. Ein falsches Bit, und das Programm ist unbrauchbar. Es muß also eine andere Lösung her, eine sicherere: Uploads und Downloads.

Übersetzt heißen die Begriffe soviel wie Hin- und Herladen, also zwischen verschiedenen Rechnern Daten austauschen. Dieser Austausch findet mit einem sogenannten Übertragungsprotokoll statt, welches das zu sendende Programm in einzelne Pakete aufteilt, diese Pakete dann nacheinander versendet und anhand einer errechneten Kontrollsumme die Richtigkeit der Daten überprüft. Upload bedeutet hierbei, daß Sie der Sender des Programms sind und Ihre Gegenstelle der Empfänger. Wollen Sie ein Programm von Ihrem Gegenüber (z.B. einer Mailbox) gesendet bekommen und empfangen, müssen Sie dieses per Download übertragen.

Sie haben nun die Auswahl, mit welchem der im Parametermenü angegebenen Protokollen Sie Ihre Daten oder Programme überspielen wollen. Das üblichste Protokoll ist XModem. Die meisten guten Mailboxen unterstützen dieses Protokoll. Aber auch XModem CRC und YModem setzen sich immer mehr durch. Mit YModem können Sie sogar mehrere Dateien auf einmal übertragen. Nähere Informationen über den Ablauf dieser Protokolle sind in Kapitel 5.9 zu finden.

Für uns ist hier mehr die Anwendung dieser Übertragungsmethode von Interesse. Am besten, Sie probieren eine solche Übertragung gleich einmal in der Praxis aus. Die »JAT-Box« in Nürnberg ist auch für diesen Versuch sehr geeignet. Sie hat für die verschiedensten Rechner (natürlich auch für den Amiga) Programme in ihrem Filesystem gespeichert, die mit XModem übertragen werden können. Die Bedienung der Mailbox können Sie aus den Hilfstexten ersehen, welche die JAT-Box anbietet (Hilfe-Filesystem). Stellen Sie also im *Prefs*-Menü Ihr Übertragungsprotokoll auf *XMODEM*, *CRC AUS* und *CHOP AN* (der Befehl *CHOP* wird in Kap. 4.9. erklärt), und übertragen Sie einfach einmal ein Programm von der Box zu Ihnen. Dazu machen Sie die JAT startklar und wählen dann den Punkt *DOWNLOAD* im Hauptmenü an. Es erscheint der bekannte File-Requester, in den Sie nun den Filenamen für das übertragene Programm eingeben. Ein Klicken auf *WEITER* und los geht's ...

Ein Fenster, wie vom *ASCII-SENDEN* inzwischen bekannt, zeigt Ihnen den Namen des gerade übertragenen Files, die Filelänge, die Übertragungsart, sowie die derzeitige Aktivität des Protokolls und die benötigten Fehlversuche an. Ein Klicken auf *ZURÜCK* bricht die Übertragung ab. Nach erfolgter Sendung steht auf der Diskette unter dem angegebenen Namen nun das übertragene Programm.

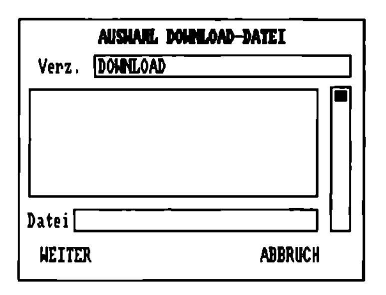


Bild 10: Der DOWNLOAD-File-Requester

Mit dem *UPLOAD* geht es genauso. Der einzige Unterschied zum *DOWNLOAD* besteht darin, daß Sie bestimmen, welche Programme Sie an die JAT-Box schicken wollen und diese dann per *XMODEM* senden.

Sollten Sie Lust haben, die anderen Übertragungsprotokolle auch noch ausprobieren zu wollen, kann die »SKY«-Mailbox in Nürnberg (siehe Anhang 7) sehr empfohlen werden. Sie bietet alle Übertragungsprotokolle an und hat ein ausgiebiges Filesystem speziell für den Amiga. Einen großen Unterschied zwischen den einzelnen Protokollen dürften Sie auf den ersten Blick aber nicht feststellen können. Lediglich bei *YMODEM* ist ein Unterschied zu verzeichnen. Da man mit diesem Protokoll mehrere Dateien in einer Sendung übertragen kann, erscheint beim Senden der oben beschriebene File-Requester so oft, bis Sie als Filenamen nur Return drücken oder bei leerem Filenamen auf *WEITER* klicken. Alle bis dahin angegebenen Namen werden dann gesendet.

```
AmigaCall 1.2   300-8N1   00:14:46   AMIGA   Logbuch offen,   0% von 64K voll

XMODEM DOWNLOAD

Receiving File : test.file
Filesize       : (unknown)
Mode           : CHECKSUM-128

Action         : Warte auf Synchronisation
Attempts       : 1
                                    ZURüCK
```

Bild 11:
Das Sendefenster

Beim Empfang können Sie nur das Zielverzeichnis angeben (die Filenamen-Eingabe ist gesperrt), da die Namen der übertragenen Files vom Sender festgelegt werden.

Zuletzt noch ein Hinweis:

Im Bereich YModem besteht leider eine Art babylonische Sprachverwirrung. Einige Mailboxen bezeichnen Protokolle als YModem, die es gar nicht sind. »BIX« in den USA hat ein Protokoll, das in Wirklichkeit XModem-K mit CRC ist, und bezeichnet es als YModem. Andere Boxen haben ein Protokoll, das sich YModem-Batch nennt. Dies ist zumeist das echte YModem.

Wer tiefer in den Ablauf von *X/YMODEM* blicken möchte, kann sich jetzt schon auf Kapitel 5.9. freuen.

4.6 »Der Mann von Welt läßt arbeiten« – Scripts

Wir kommen jetzt zu einer besonderen Domäne von AmigaCall, den Scripts. Script ist eine Art Programmiersprache, vergleichbar mit Basic oder Pascal. Allerdings spezialisiert Script sich auf Befehle und Funktionen, die der *DFÜ* und der automatischen Rechnerbedienung dienen. Script-Programme (Scripts) werden in einem normalen Amiga-Editor geschrieben und über den Befehl *SCRIPTS* im Hauptmenü ausgewählt und gestartet.

Zur Programmierung eines Scripts stehen Ihnen viele Befehle zur Verfügung, die wir nun näher betrachten werden (eine Übersicht ist in Anhang 3 zu finden). Jeder der einzelnen Befehle wird immer sofort in der Praxis angewendet. Starten Sie also einen Editor und folgen Sie dem kleinen AmigaCall-Script-Kurs.

Unser Ziel wird es nun sein, nach und nach ein Programm zu entwickeln, welches eine Mailbox automatisch anwählt, die Verbindung testet und sich dann gegebenenfalls einloggt.

Das Anwählen stellt noch keine größeren Probleme dar. Mit dem Befehl *DIAL* kann programmgesteuert gewählt werden. Hierbei haben Sie zwei Möglichkeiten. Wenn Sie hinter *DIAL* keine Nummer eingeben, öffnet sich beim Programmablauf ein Fenster für die Eingabe. Oder aber, Sie geben die Telefonnummer gleich als Argument hinter den Befehl ein, also zum Beispiel `dial 0911 331040`.

Unsere erste Programmzeile lautet also:

```
dial 0911 331040
```

Was muß nun als nächstes geschehen? Logisch, wir müssen testen, ob die Mailbox nicht gerade belegt ist. Dazu überprüfen wir, ob innerhalb einer gewissen Zeit ein bestimmter Text von der Box zu uns gesendet wurde. Für diesen Zweck hat Script zwei zusammengehörige Befehle parat, *WAIT* und *TIMEOUT*. Mit dem ersten Befehl kann man, wie der Name schon sagt, auf einen als Argument angegebenen Text warten. Mit dem zweiten Befehl wird zuvor noch bestimmt, wie lange der *WAIT*-Befehl auf den angegebenen Text maximal warten soll. In unserem Fall verwenden wir die beiden Befehle folgendermaßen:

```
timeout 40
wait Name
```

Wir warten jetzt also 40 Sekunden darauf, daß die Mailbox den Text »*Name*« an uns sendet. Soweit schön und gut. Aber was passiert, wenn der Text gesendet wird. Oder wenn er nicht gesendet wird. Und woran erkennt man überhaupt, ob etwas gesendet wurde oder nicht?

Ganz einfach, an den Befehlen *IFBRK* und *IFNBRK*. Je nachdem, ob beim vorangegangenen *WAIT*-Befehl der erwartete Text eingegangen ist oder nicht, werden die Befehle ausgeführt, die hinter *IFBRK* bzw. *IFNBRK* stehen.

Was bedeutet dies in unserem Fall konkret: Sollte der Text »*Name*« bei uns nicht ankommen, so müssen wir auflegen, vielleicht eine kleine Pause machen und dann einen erneuten Wählversuch starten. Sollte unser Text »Name« allerdings angekommen sein, so soll Script noch unseren Usernamen und das Paßwort senden und dann signalisieren, daß die Einloggprozedur erfolgreich beendet wurde.

Gehen wir alles noch einmal langsam durch. Sollte der Text nicht angekommen sein, so legen wir auf:

```
ifbrk hangup
ifbrk delay 60
```

und versuchen es dann nochmal, doch dazu später. Im Moment ist es sicher wichtiger, erst einmal die neuen Befehle zu erklären. *HANGUP* ist hierbei nicht schwierig. Der Befehl legt einfach auf, unterbricht also die laufende Verbindung. Und *DELAY* ist für unsere kleine Pause zuständig. Mit `delay 60` wartet AmigaCall genau 60 Sekunden, ehe es mit der Ausführung von Script fortfährt. *DELAY* ohne eine Zeitangabe wartet nur 1 Sekunde.

Tja, nach Beenden der Verbindung und 60 Sekunden Warten starten wir nun einen erneuten Versuch. Dazu müssen wir erreichen, daß AmigaCall bei der Abarbeitung des Scripts wieder beim *DIAL*-Befehl startet. Der Befehl *GOTO* erfüllt genau unseren Zweck. Aber goto wohin? Zum *DIAL* unseres Script-Programms, also wieder ganz an den Anfang. Wenn Sie schon einmal in einer höheren Programmiersprache (Basic, C) programmiert haben, ist Ihnen ein Label sicherlich ein Begriff. In Basic stellt jede Zeilennummer ein Label dar. Mit *GOTO <Zeilennummer>* kann jede einzelne Zeile vom Programm aus angesprungen werden.

Auch bei AmigaCall-Script können wir verschiedene Ansprungpunkte festlegen, sogenannte »Labels«. Dazu geben Sie Ihrem Label einen beliebigen Namen mit vorgestelltem Doppelpunkt und setzen ihn in eine beliebige Zeile, die Sie später anspringen wollen. Durch den Doppelpunkt vor dem Namen erkennt AmigaCall, daß es sich beim folgenden Wort um ein Label handelt.

In unserem Fall muß gleich die erste Zeile, noch vor dem *DIAL*-Befehl, mit einem Label belegt werden. Dieses Label können wir dann mit *GOTO <label>* anspringen. Zur Verdeutlichung unser bisher geschriebenes Programm:

```
:lab1
dial 0911 331040
timeout 40
wait Name
ifbrk hangup
ifbrk delay 60
ifbrk goto lab1
```

Sieht schon nicht schlecht aus. Es fehlt nur noch, was geschehen soll, wenn der Text »*Name*« von der Gegenstelle gesendet wurde. Weiter oben haben wir festgestellt, daß wir dann den Usernamen und das Paßwort senden wollen und AmigaCall signalisieren lassen, daß die Verbindung nun steht und die Einloggprozedur beendet ist. Nun denn:

```
send AmigaCall^m
beep 3
exit
```

Was ist nun passiert: Mit dem Befehl *SEND* haben wir dem Gegenüber unseren Usernamen und das Paßwort gesendet. *SEND* sendet den Text, den Sie als Argument angeben, an die Gegenstelle. Dieser Text darf auch Controllcodes enthalten, die mit einem »^« beginnen, z. B. »*^M*« (falls Sie ein »^« senden wollen, geben Sie im Text »^^« an). Und mit *BEEP* erzeugt Script ein akustisches Signal, mit `beep 3` dreimal hintereinander. *EXIT* ist dann nur noch für die Beendigung von Scripts verantwortlich.

Sie können ab jetzt also in aller Ruhe einen Kaffee trinken, wenn Sie sich in eine Mailbox einwählen lassen. Erst, wenn alles zu Ihrer Zufriedenheit verlaufen ist, meldet sich AmigaCall mit »tuuut tuuut tuuut«.

Das ganze Programm noch einmal zum Abtippen:

```
:labl
dial 0911 331040
timeout 40
wait Name
ifbrk hangup
ifbrk delay 60
ifbrk goto labl
send AmmigaCall^m
beep 3
exit
```

Perfekt. Aber es gibt wohl kaum etwas Perfektes, was man nicht noch perfektionieren könnte. Vielleicht interessiert Sie ja die Anzahl der Versuche, die AmigaCall benötigt hat, um eine Mailbox endlich beim Freizeichen zu erreichen. Oder vielleicht wollen Sie Script nach 20 Versuchen abbrechen lassen. All dies ist für AmigaCall-Script kein Problem.

Um zum Beispiel die Anzahl der Anwählversuche mitverfolgen zu können, benötigt man einen Zähler, eine Variable also, in der man die Anzahl der Versuche speichern und verändern kann. Eine solche Variable richtet man bei AmigaCall mit *SETN* ein. Das »*N*« steht hierbei für numerisch, also für eine Variable, die Zahlen speichern kann. Die Wertzuweisung einer solchen Variablen geht durch *SETN <varname>, <wert>* vor sich.

Um in unserem Beispielprogramm einen Zähler einzurichten, lautet die entsprechende Zeile

```
setn zaehler,0
```

Logischerweise steht diese Zeile ganz am Anfang, also noch vor unserem Ansprunglabel. Sehr schön, die Variable ist nun eingerichtet. Brauchen wir nur noch einen Befehl, der diesen Zählerwert erhöht. *INC* übernimmt genau diese Aufgabe. Durch `inc zaehler`

wird unser Zähler um 1 erhöht. Nebenbei erwähnt, der Befehl *DEC* vermindert den Zähler um 1. Wenn wir nun vor jedem *DIAL*-Befehl unseren Zähler um eins erhöhen, haben wir immer die aktuelle Zahl der Anwählversuche:

```
inc zaehler
```

Um unseren nun errechneten Wert auf den Bildschirm zu bringen, stehen uns gleich zwei Befehle zur Verfügung, *LIST* und *PRINT*, die sich allerdings nicht sonderlich unterscheiden. Beide Funktionen dienen nur der Ausgabe bestimmter Texte oder Variablenwerte. `list Amiga ist toll^m` zeigt den Text »*Amiga ist toll*« mit anschließendem Return (*^m*) auf dem Bildschirm. Das gleiche Resultat erzielen Sie mit `print Amiga ist toll`. Einziger Unterschied hierbei, an jede Ausgabe wird automatisch ein Return gehängt. Die Control-Sequenz *^m* am Ende eines Textes kann dadurch weggelassen werden.

Aber auch Variablenwerte können durch *LIST* und *PRINT* ausgegeben werden. Allerdings müssen Sie hierzu wissen, daß der Wert einer Variablen immer durch den Namen der Variablen mit voran- und nachgestelltem Ausrufezeichen abgerufen werden kann. »*zaehler*« ist also der Namen der Variablen, »*!zaehler!*« hingegen stellt den Wert der Variablen dar, also 0 oder 1 oder 25.

Nochmal:

`print zaehler`	würde einfach den Text »*zaehle*« auf dem Bildschirm ausgeben, da es sich um einen normalen Text handelt.
`print !zaehler!`	dagegen gibt den Wert einer Variablen aus, also z.B. »*18*«.

Um sich auf den Wert einer Variablen zu beziehen, muß der Name der Variablen zwischen »*!*« stehen, zum Beispiel:

```
list Anzahl Versuche ist !counter!
```

Wenn Sie im Text einmal ein Ausrufezeichen brauchen schreiben Sie »*!!*«, also zum Beispiel:

```
list Fertig!!
```

Zurück zu unserem Beispielprogramm. Die Ausgabe der bisher benötigten Wählversuche lautet:

```
list !zaehler!. Versuch!!^m
```

oder auch

```
print !zaehler!. Versuch!!
```

Auf dem Bildschirm erscheint dann die Meldung »*1. Versuch*« oder »*24. Versuch*«. Das ganze Programm mal wieder im Überblick ...

```
setn zaehler,0
:lab1
inc zaehler
print !zaehler!. Versuch!!
dial 0911 331040
timeout 4020
wait Name
ifbrk hangup
ifbrk delay 60
ifbrk goto lab1
send AmigaCall^m
beep 3
exit
```

Aber noch eine Bedingung fehlt uns: der Abbruch nach einer beliebigen Anzahl von Versuchen. Dazu müssen wir unseren Zähler mit etwas vergleichen können, in unserem Fall mit der maximalen Anzahl der erlaubten Versuche. Solch ein Vergleich findet mit der Funktion *COMPN* statt. Durch sie kann eine Varia-

ble (bzw. deren Inhalt) mit einer anderen Variablen oder auch festen Zahl verglichen werden. Die Syntax von *COMPN* ist:

COMPN <wert1> !with! <wert2>.

Wollen wir unseren Zähler also beispielsweise mit der Zahl 20 vergleichen, so lautet unsere Befehlssequenz

```
compn !zaehler! !with! 20
```

Beachten Sie hierbei, daß »*zaehler*« zwischen zwei Ausrufezeichen steht.

Bei Vergleichen, bei denen Sie sich auf den Inhalt einer Variablen beziehen, muß der Name der Variablen zwischen Ausrufezeichen stehen!

Aber der schönste Vergleich hilft wenig ohne die dazugehörigen Befehle zur Auswertung, die da wären *IFLOW*, *IFEQU* und *IFHIGH*. Die Auswertung geht dabei ähnlich wie bei den Befehlen *IFBRK* und *IFNBRK* vonstatten. So wird der Befehl hinter *IFLOW* nur dann ausgeführt, wenn beim vorangegangenen Vergleich das Argument vor *!with!* kleiner war als das Argument nach *!with!*. Die Funktion nach *IFEQU* wird folglich auch nur dann ausgeführt, wenn beide Argumente des *COMPN*-Befehls gleich waren. War das zweite Argument größer als das erste, wird der Befehl nach *IFHIGH* abgearbeitet.

Für diese Befehle gilt (genau wie auch für *IFBRK* und *IFNBRK*), daß sie auch mehrmals hintereinander verwendet werden können. Das Ergebnis eines Vergleichs kann bis zum nächsten Vergleichsbefehl beliebig oft abgefagt werden.

Da wir ja maximal 20 Wählversuche akzeptieren wollen, lautet der zuständige Programmteil:

```
ifhigh print Nach 20 Versuchen
abgebrochen!!
ifhigh exit
```

Übrigens, denken Sie nochmal daran: Wenn Sie innerhalb eines *PRINT*- oder *LIST*-Befehls ein Ausrufezeichen ausgeben wollen, so kann dies durch zwei hintereinander folgende Ausrufezeichen getan werden. In der letzten *PRINT*-Zeile wird also nur ein Ausrufezeichen auf dem Bildschirm sichtbar.

Zu guter Letzt noch einmal unser endgültiges Programm:

```
setn zaehler,0
:lab1
comp !zaehler! !with! 20
ifhigh print nach 20 Versuchen
abgebrochen!!
ifhigh exit
inc zaehler
print !zaehler!. Versuch!!
dial 0911 331040
timeout 20
wait name
ifbrk hangup
ifbrk delay 60
ifbrk goto lab1
send AmigaCall^m
beep 3
exit
```

Unser Programm ist nun fertig. Hoffentlich sind Sie damit zufrieden. Haben Sie nun alle bis jetzt besprochenen Befehle nachgezählt, so kommen Sie auf zwanzig. Es fehlen jedoch noch einige, und zu diesen kommen wir jetzt.

Da wäre als erstes einmal SETA. Können Sie sich vielleicht schon denken, wofür SETA steht. Richtig, ASCII-Variablen können Sie damit definieren. SETA

<varname>, *<text>* lautet die Syntax zu diesem Befehl. Mit *COMPA* können verschiedene Texte dann verglichen werden. Dabei funktioniert alles wie beim *COMPN*-Befehl. Auch die Funktionen *IFLOW*, *IFEQU* und *IFHIGH*, sowie *INC* und *DEC* funktionieren identisch. Bei der Anwendung dieser Möglichkeiten sind dem Benutzer keine Grenzen gesetzt. Lassen Sie also Ihrer Phantasie freien Lauf und testen Sie auch diese Funktionen. Sagen Sie's nicht weiter, aber mit dem Hochzählen von ASCII-Variablen könnte man auch ein Hackprogramm schreiben, wenn es nicht verboten wäre.

Noch eine Information für Freaks: es ist auch eine indirekte Adressierung von Variablen möglich:

```
seta var1,Hallo Welt!
seta var2,!!var1!!
list !var2!
```

ergibt als Ausgabe:

Hallo Welt!

Der Variablenfreiheit von Scripts sind übrigens Grenzen gesetzt. Es können maximal 20 Variablen gleichzeitig benutzt werden. Wollen Sie erneut eine Variable benennen, so müssen Sie sich erst von einer alten trennen. *KILL* erledigt das für Sie. Alle nicht mehr benötigten Variablen können so abgemeldet und der benötigte Speicherplatz wieder freigegeben werden. Die Syntax von *KILL* lautet *KILL <varname>*.

Zur internen Steuerung von AmigaCall stehen außerdem noch die Befehle *CAPTURE*, *BAUD*, *LOADPREFS* und *DEBUG* bereit.

YELL löst ein lautes akustisches Signal aus. Die Befehlssyntax: *YELL [n]*.

ASK <text> erlaubt das Eröffnen eines Fensters mit dem Namen *<text>*. Mit *ASK* kann eine Benutzereingabe gefordert werden, die in !lastline! gespeichert wird. Beispiel:

```
ask Welche Nummer?
dial !lastline!
```

DOS <Befehl> oder *EXECUTE <Befehl>* ruft ein Amiga-DOS-Kommando auf.

Mit *CAPTURE* können Sie Ihr Logbuch öffnen und schließen. Durch `capture 0` wird das Logbuch geschlossen, `capture 1` öffnet das Logbuch. Geben Sie den Befehl ohne ein Argument ein, nimmt das Logbuch den Status ein, den es vorher nicht hatte. Ein geschlossenes Logbuch wird also geöffnet, ein offenes geschlossen.

Die Befehle *CLRCAPT* und *SAVECAPT* helfen Ihnen im Umgang mit dem Logbuch sicherlich weiter. *CLRCAPT* löscht das aktuelle Logbuch, alle darin enthaltenen Daten sind nun unwiderruflich verschwunden. *SAVECAPT DateiA* speichert das aktuelle Logbuch in die Datei A im AmigaCall-Pfad.

Durch die Option *BAUD* können Sie die Übertragungsgeschwindigkeit einstellen. Mit `baud 9600` wird die Baudrate auf 9600 gestellt. Mögliche Argumente sind 300, 1200, 2400, 4800, 9600 und 19 200 Baud.

Mit *LOADPREFS* haben Sie die Möglichkeit, in AmigaCall neue Preferences (Parameter) zu laden. Unter *PREFS SPEICHERN* abgespeicherte AmigaCall-Einstellungen können so aktiviert werden. Mit

```
loadprefs pref/AmigaCall.IBM
```

laden Sie also neue Preferences, die beispielsweise andere Tabellen, einen anderen Zeichensatz usw. enthalten.

Oft ist es schwierig, dem Programmablauf von Scripts zu folgen. Immer dann, wenn viele Befehle in kurzer Zeit ausgeführt werden, versagt das kleine Kontroll-Fenster. Lautet Ihre erste Programmzeile allerdings `debug 1`, so schaltet sich ein Kontrollmodus ein, der jeden abgearbeiteten Befehl noch einmal auf dem AmigaCall-Bildschirm anzeigt. Im Programm angegebene Variablen werden sogar ausgewertet angezeigt. Die Fehlersuche wird somit zum Kinderspiel. Mit `debug 0` kann dieser Modus wieder abgeschaltet werden.

Achtung! Was Sie noch beachten sollten:

Kommentare innerhalb von Script können Sie durch ein »#« am Anfang einer Zeile eingeben. Dieses »#« entspricht dem Befehl *REM* in Basic.

Der Ablauf von Script kann jederzeit durch einen Klick auf dem *Close*-Gadget des kleinen Kontroll-Fensters abgebrochen werden.

Neben selbstdefinierten Variablen bietet Script Ihnen noch zwei weitere Variablen an, *!date!* und *!time!*. Diese können Sie zum Beispiel verwenden, um ein Logbuch immer mit dem aktuellen Datum und der aktuellen Uhrzeit abzuspeichern. Sie benutzen das Systemdatum bzw. die Systemzeit.

Es ist nicht sonderlich ratsam, der Variablen *!with!* einen Wert zuzuweisen usw., da diese vom System benutzt wird. Eine andere, vom System bereitgestellte Variable ist *!lastline!*. Sie enthält immer die letzte empfangene Zeile (maximal 80 Zeichen). Durch *!last-line!* haben Sie zum Beispiel die Möglichkeit, nach

einem mißglückten *WAIT* mit print `!lastline!` die tatsächlich empfangene Zeile auf den Bildschirm zu bringen.

Eine andere Anwendung von *!lastline!* wird in folgendem Kapitel besprochen ...

4.7 »Das Fräulein vom Amt« – XWahl

Die komfortabelste Art, eine Mailbox per Script anzuwählen, ist zweifellos die XWahl. Mit ihr können Sie nahezu jede Mailbox mit einem einzigen Script anwählen. Dazu rufen Sie den Punkt *XWAHL* im Hauptmenü auf. Die Frage nach der Telefonnummer müssen Sie noch über sich ergehen lassen, danach allerdings geht alles vollautomatisch. AmigaCall arbeitet nun ein Script-File namens »*XWahl*« im Script-Directory ab. Solch ein XWahl-Programm ist in Anhang 9 aufgeführt. Mit der Zeile

```
seta number,!lastline!
```

wird die letzte empfangene Zeile (in unserem Fall die Telefonnummer) in Sicherheit gebracht. Danach dürfte das File keine großen Neuerungen mehr beinhalten. Das Beispiel-Programm wartet auf den Text »*Connect*«, wie er von Hayes-Modems bei der Herstellung einer Verbindung ausgegeben wird. Besitzen Sie kein solches Modem, müssen Sie sich einen anderen Text ausdenken, der bei fast jeder Mailbox in der Anfangsmeldung vertreten ist. Ansonsten können Sie das File in Anhang 9 getrost übernehmen. Wenn Sie ab jetzt mit XWahl Ihre Mailboxen auf Belegtzeichen prüfen, lehnen Sie sich gemütlich zurück, schließen Sie die Augen und denken Sie an die Zeit zurück, als Sie noch per Hand wählten ...

4.8 »A la carte« – Usermenüs

Nun sind Sie mit den Scripts von AmigaCall völlig vertraut.

Das Anwählen und Einloggen in eine Mailbox ist für uns nun kein Problem mehr. Aber wie sieht es zum Beispiel innerhalb einer Mailbox aus? Da tippen Sie z.B. »*Brett Diskussion lesen 108*« oder »*Filesystem Inhalt 5*« usw.

Auch dafür hat AmigaCall eine komfortable Lösung zur Hand: Usermenüs. Durch sie wird es Ihnen ermöglicht, ein Programm zu schreiben, das später eine Mailbox nur noch durch Mausklicks Ihrerseits steuert. Sie übergeben dem Programm die genauen Informationen über die Box, und AmigaCall stellt Ihnen dann die entsprechenden »Menüs zum Anklicken« zur Verfügung. Am besten, Sie probieren es einmal aus:

Auf Ihrer AmigaCall-Diskette befindet sich im Directory »*Menue*« ein File namens »*Standard*«, das für die Bedienung einer Geonet-kompatiblen Box (z.B. JAT oder MSN) konzipiert wurde. Das Listing des Usermenü-Programms finden Sie im Anhang 10 abgedruckt. Dieses Usermenü namens »*Standard*« wird automatisch beim Laden des Hauptprogramms AmigaCall mitgeladen und installiert, d.h., unser Usermenü ist nun schon geladen und abrufbereit. Andere Usermenüs können Sie über den Punkt *LADE MENUE* im Hauptmenü einladen. Zum Aufrufen so eines Programms gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie wählen die Option *MENUE* im Hauptmenü an, oder Sie rufen das Usermenü mit Druck auf die Funktionstasten <F10> oder <F11> (<Shift-F1>) auf. Voraussetzung für diesen zweiten Weg ist allerdings, daß Sie diese Funktionstasten nicht mit Text belegt haben!

AmigaCall 1.2 300-8N1 00:16:35 AMIGA Logbuch offen, 0% von 64K voll

SELECT

BRETTER
MAIL
FUNKTIONEN

Bild 12: Nach Wahl der MENUE-Option erscheinen weitere Untermenüs

Nach dem Laden öffnet sich oben in der Mitte ein kleines Fenster, in dem die Namen *BRETTER*, *RECHNER* und *SONSTIGE* zum Vorschein kommen. Klicken Sie nun auf einen dieser Namen, erscheint an der gleichen Stelle ein neues Menü mit wieder neuen Befehlen. So klicken Sie sich von einem Fenster ins andere, bis es auf einmal verschwindet. Das Usermenü hat nun seinen aus unseren Mausklicks zusammengesetzten Befehl gesendet.

Nach soviel Praxis und keiner Theorie nun erst einmal zum Programm selbst. Arbeiten wir das im Anhang 10 aufgeführte Programm gemeinsam durch.

Wie Sie vielleicht erkennen können, besteht das Programm aus einer Vielzahl von Strukturen. Strukturen sind Datenverbände, die entweder wieder Strukturen oder Befehle beinhalten können. Bei AmigaCall-Menüs besteht eine solche Struktur immer aus dem Strukturnamen, einer offenen Klammer »(«, den

Strukturelementen und zum Schluß wieder einer geschlossenen Klammer »*)*«.

Hier zwei Beispiele: Eine einfache Struktur ohne Unterstrukturen:

EINFACH (»SONST NICHTS«)

Eine Struktur mit zwei Unterstrukturen:

WEINE (TROCKEN (BORDEAUX)
LIEBLICH (BURGUNDER))

Drei große übergeordnete Hauptstrukturen bilden das Grundgerüst der Usermenüs: *MENU*, *REQUESTERS* und *MASKS*. Innerhalb dieser Strukturen befinden sich dann die einzelnen Teilelemente. Alle drei Strukturen müssen vorhanden sein; zumindest als leere Struktur wie *MASKS* ( ).

MENU: Dieses stellt das Menü dar, welches wir später bei der Abarbeitung in Form eines kleinen Fensters auf den Bildschirm bekommen. Innerhalb von *MENU* kommen jetzt die einzelnen mailboxspezifischen Unterteilungen. Beim Start der Usermenüs wird als erstes ein Menü mit den Namen der in *MENU* enthaltenen Strukturen angezeigt (im Beispieltext *BRETTER*, *MAIL* und *FUNKTIONEN*). Jede Struktur innerhalb von *MENU* kann entweder Unterstrukturen enthalten (was bedeutet, daß ein weiteres Menü mit den Namen dieser Strukturen angezeigt wird) oder nicht (in diesem Fall wird der in der Struktur enthaltene Text an die Gegenstelle gesendet, falls dieser Punkt im Menü angewählt wird).

Betrachten wir vorerst einmal nur die Struktur *BRETTER*. Deren weitere Unterteilung erfolgt in *EDV ALLGEMEIN*, *RECHNER* und *SONSTIGE*.

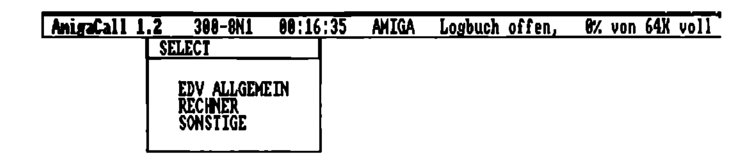


Bild 13: Der Menüpunkt BRETTER ist weiter unterteilt

Das sind also die Punkte des Menüs, das angezeigt wird, wenn im ersten Menü der Punkt *BRETTER* angeklickt wird. Dabei muß jeder Text, der Leerzeichen enthält, prinzipiell in Anführungs- und Schlußstriche gesetzt werden, wie bei *EDV ALLGEMEIN*. Innerhalb dieser Struktur befinden sich noch die Unterstrukturen *TIPS&TRICKS*, *DR.C* und *HARDWARE*.

Diesen Strukturen folgen nun keine weiteren mehr. Statt dessen steht nur noch ein Text innerhalb der Strukturklammern. Damit sind wir am Ende unserer Verzweigungen. Diese Texte werden nämlich an die Gegenstelle gesendet, wenn im weiteren Verlauf einer dieser Punkte angeklickt wird.

Nun nochmal zur Wiederholung: Beim Aufruf der Usermenüs bekommen Sie eine Auswahl angezeigt. Wenn Sie dort *BRETTER* anwählen, erscheint eine weitere Auswahl. Dort könnten Sie z. B. auf *EDV ALLGEMEIN* und in dem darauffolgenden Menü auf *HARDWARE* klicken. Da im Usermenü unter Hard-

ware keine weitere Struktur mehr folgt, sendet AmigaCall den dort definierten Text »*BRE HARDWARE^m*« an die Mailbox (*^m* steht für ein Return).

Kommen wir wieder auf die Struktur *BRETTER* zurück. Dessen restliche Strukturen *RECHNER* und *SONSTIGE* sind identisch mit der gerade erläuterten Struktur. Interessant wird es noch einmal unter *MAIL SCHREIBEN*. Dort treten nun spitze Klammern auf (»<« und »>«). Diese Klammern stehen für eine Variable, die entweder in der Struktur *REQUESTERS* oder in *MASKS* definiert sein muß. Bei der Abarbeitung wird dann die Variable innerhalb der eckigen Klammern durch das Ergebnis einer in *REQUESTERS* oder *MASKS* abgelegten Struktur ersetzt.

REQUESTERS ist die zweite Grundstruktur der Usermenüs. Mit ihr können Abfragen wie »*JA-NEIN*« oder »*AN-AUS*« komfortabel abgefragt werden. Beim späteren Anwählen innerhalb des Programms erscheint für jede Abfrage ein kleines Fenster, welches für die entsprechenden Entscheidungspunkte kleine Gadgets erzeugt, die durch Anklicken betätigt werden.

Eine Struktur innerhalb *REQUESTERS* besteht aus dem Requesternamen, der identisch (Groß-/Kleinschreibung beachten) der entsprechenden Variablen innerhalb der Struktur *MENU* sein muß, einem Text und den Auswahlpunkten, die in eckige Klammern gesetzt werden. Am besten, Sie sehen sich das Listing an und bedienen von AmigaCall aus gleichzeitig das Programm. Dort können Sie am einfachsten die Ergebnisse der Programmierung betrachten.

AmigaCall 1.2 300-8N1 00:19:10 AMIGA Logbuch offen, 0% von 64K voll

Requester

Zeit ein und ausschalten

EIN AUS

Bild 14: Die Funktion ZEIT in der Struktur MENU BRETTER FUNKTIONEN

Verfolgen wir einmal den Ablauf der *USERMENÜS* an einem Beispiel. Innerhalb der Struktur *MENU BRETTER FUNKTIONEN* taucht die Funktion *ZEIT* auf. Diese besteht aus dem Text »*ZEIT*« und der Variablen *<ZEITREQ>*, welche für eine Requesterstruktur steht. In *REQUESTERS* steht unter *ZEITREQ* nun »*Zeit ein- und ausschalten*« und die Auswahlpunkte *[EIN]* und *[AUS]*.

Die Bedienung des Programms verläuft nun folgendermaßen: Sie wählen sich mit der Maus in den Menüpunkt *ZEIT* ein. Nun erscheint ein Fenster mit unserem Requestertext »*Zeit ein- und ausschalten*« und zwei Gadgets für die Abfrage *EIN* und *AUS*. Klicken Sie nun beispielsweise auf *AUS*, wird der Gegenstelle der Text »*ZEIT AUS*« gesendet. Der Text *ZEIT* stammt hierbei aus der *MENU*-Struktur, der Text *AUS* aus der Requesterstruktur als Ersatz für die Variable *<ZEITREQ>*.

Innerhalb der Auswahlpunkte steht normalerweise der Text für das Gadget. Ist dieser identisch mit dem später zu sendenden Text, gibt es keine Probleme (z.B. bei *ZEIT EIN*). Unterscheiden sich aber Gadgettext und später zu sendender Text, können auch beide Texte, getrennt mit einem Doppelpunkt, innerhalb der eckigen Klammern des Auswahlpunkts angegeben werden. Im Requester *ANTREQ* ist dies sehr deutlich zu sehen. Mit *[BEIDE:C]* lautet der Text für das Abfragegadget »*BEIDE*« und der später zu sendende Text »*C*«.

Sicher haben Sie auch bemerkt, daß bei *ANTREQ* die Formatierung etwas anders als bei den anderen Strukturen ist. Generell kann aber gesagt werden, daß das Format völlig unabhängig vom späteren Programmablauf ist. Sie könnten theoretisch auch alle Befehle in einer langen Kette hintereinander schreiben. Aber ob Sie sich dann noch auskennen?

MASKS ist die letzte Grundstruktur der Menüs. Durch sie können Eingabefelder definiert werden, welche später in Form von String-Gadgets erscheinen. Ein solches Eingabefeld ist ähnlich einer Requester-Struktur aufgebaut. Nach dem Maskentext wird innerhalb eckiger Klammern die Maskendefinition angegeben. Als erstes kommt die Eingabelänge, danach der Eingabetyp, also zum Beispiel *[10c]* (c = character, n = numerisch). Der beim Programmablauf an dieser Stelle eingegebene Text wird anschließend an die Gegenstelle gesendet.

Wird ein Eingabefeld definiert, welches als ersten Eintrag keine Zahl enthält (z.B. *[/]*), so handelt es sich hierbei um eine Sendekonstante, welche an dieser Stelle gesendet wird. Bei *SENMASK* wird also zwischen dem Empfängernamen und dem Betreff zusätzlich noch ein /« gesendet.

Zum Schluß noch: Sicher ist Ihnen in diesem Handbuch noch kein Kapitel so kompliziert vorgekommen wie dieses. C-Programmierer haben da sicher Vorteile, da sie an Strukturen gewöhnt sind und komplizierte Syntax verstehen. Aber eigentlich sind Usermenüs einfacher als Sie denken. Sollten Sie beim ersten Mal noch nicht alles verstanden haben, so lesen Sie das Kapitel noch einmal. Probieren Sie einiges aus, schreiben Sie sich Ihre eigenen Usermenüs. Und Sie werden sehen, irgendwann programmieren Sie solche Menüs genauso spielend wie Sie jetzt schon AmigaCall bedienen.

Sollte einmal etwas nicht klappen, so überprüfen Sie:

- sind alle geöffneten Klammern auch wieder geschlossen worden?
- sind die Variablennamen identisch mit den zugehörigen Strukturen (Groß-/Kleinschreibung beachten!)?
- haben Sie Texte mit Leerzeichen in Anführungsstriche gesetzt?
- haben Sie allen bei *MENUS* verwendeten Variablen eine Struktur innerhalb von *REQUESTERS* oder *MASKS* zugewiesen?

4.9 Die restlichen Parameter

Nun wollen wir darangehen, unsere restlichen Wissenslücken in puncto Parameter zu füllen. Am besten, Sie probieren früher oder später alle Parameter einmal durch. Auf diese Weise können Sie Routine erlangen, die im täglichen Umgang mit der *DFÜ* von großem Nutzen ist. Der erste Schritt zur Routine findet schon im Aufruf des Menüs statt. Das Parametermenü

(Hauptmenü *NEU*) können Sie nämlich auch über die <Del>-Taste erreichen.

Der erste noch unbekannte Parameter dürfte *CR BEIM EMPFANG* sein. Durch ihn wird festgelegt, was mit empfangenen *CR*- und *LF*-Zeichen gemacht werden soll. In der Einstellung NORM wird jedes Zeichen so auf den Bildschirm gebracht, wie es empfangen wird. Manche Mailboxen schicken aber nur ein *CR* und hoffen darauf, daß das Terminalprogramm ein *LF* ausführt. In der Einstellung *CR+LF* erledigt dies Amiga-Call auch wie gewünscht. Mit *CR BEIM ASC-SENDEN* ist es genau das gleiche. Viele Editoren (TxEd) beenden eine Zeile nur mit einem *CR*. Erwartet eine Mailbox aber *LF*'s, geht ein ASCII-Senden schief. Die richtige Einstellung von *CR BEIM ASC-SENDEN* löst dieses Problem. Der Parameter *CR-TASTE* legt zuletzt noch fest, ob bei Drücken der <Return>-Taste nur *CR* oder *CR* und *LF* an die Mailbox gesendet werden soll.

Sollte eine Gegenstelle kein Echo senden, kann mit *ECHO AN* Abhilfe geschaffen werden. Ab sofort wird jedes auf der Tastatur getippte Zeichen sichtbar. Somit sehen Sie auch bei echolosen Computern immer Ihre Eingaben.

Den Parameter *HOST* wird Ihre Gegenstelle sicher mehr zu schätzen wissen als Sie selbst. Mit ihm können Sie nämlich Ihrem Gegenüber ein Echo schicken, d.h. jedes Zeichen, das Ihre Gegenstelle zu Ihnen sendet, schicken Sie sofort wieder zurück, so daß die Gegenstelle ihre eigenen Zeichen auf den Bildschirm bekommt. Sie fungieren für Ihr Gegenüber praktisch als Mailbox. Ein interessanter Effekt ergibt sich, wenn Sie *HOST* eingestellt haben und zudem noch Ihre Gegenstelle ein Echo sendet. Ihr Gegenüber schickt Ihnen nämlich ein Zeichen, Sie schicken es

ihm wieder zurück, er schickt es Ihnen wieder, Sie schicken es wieder zurück. Und wenn Sie nicht gestorben sind ...

Überflüssig zu sagen, daß dieser Parameter normalerweise auf AUS steht.

Mit dem Parameter *BACKSP* können Sie bestimmen, ob ein Backspace die Zeichen vor dem Cursor löscht oder den Cursor nur zurückbewegt. Schalten Sie die Option *^-ZCHN* ein, so werden ankommende Control-Codes nicht mehr ausgeführt, sondern im Klartext (z.B. ^C) angezeigt.

Durch *HNDSHK XON* können Sie der Gegenstelle ermöglichen, die Übertragung von AmigaCall durch das *XON/OFF*-Protokoll (siehe Kap.5.11) zu steuern. Im Normalfall bleibt dieser Parameter meist ausgeschaltet.

Mit *^R/^T* können Sie einstellen, ob die Gegenstelle Ihr Logbuch fernsteuern darf (*AN*) oder nicht (*AUS*).

Wie Sie vielleicht später in Kapitel 5.9 noch lesen werden, werden bei jeder X/YModem-Übertragung Füllbytes am Ende des Files angehängt, um konstante Packetlängen zu erhalten. Diese Füllbytes verhindern leider den späteren Programmablauf im AmigaDOS. Die Funktion *CHOP* löst dieses Problem. Bei *CHOP AN* werden automatisch nach jeder X/YModem-Übertragung die überflüssigen Bytes weggekürzt und somit ein lauffähiges Programm auf Diskette gespeichert.

Im nächsten Kapitel wird der Befehl *SCREEN* ausführlicher besprochen. Mit ihm kann die normale Bildschirmgröße des Amiga (640x256 Punkte) vergrößert werden. Diese Daten sind vom Amiga-DOS in einem File namens *»system-configuration«* im *Devs-*

Directory gespeichert. Die in diesem File eingestellte Größe bestimmt auch den maximalen Bereich für die Mauszeiger-Bewegungen. Das hat den Nachteil, daß wenn Sie via *SCREEN* Ihren AmigaCall-Bildschirm größer machen, Sie nicht mehr überall mit der Maus hinkönnen, da die Bewegungsfreiheit von der Workbench eingeschränkt wird. Wenn Sie bei *WBGROß* »*JA*« angeben, werden bei Veränderungen an der Größe des AmigaCall-Bildschirms diese Werte auch in die »*system-configuration*« geschrieben.

Ab dem nächsten Systemstart haben Sie dann auch mit der Maus volle Bewegungsfreiheit. Als kleiner Nebeneffekt ergibt sich dabei noch, daß ab diesem Zeitpunkt auch die Workbench größer ist.

Der Parameter *FARBEN* taucht zweimal auf. Im *Prefs*-Menü können Sie zwischen fünf verschiedenen Farbkombinationen und den Workbenchfarben auswählen. Am besten, Sie probieren alle Kombinationen einmal durch und wählen dann Ihren »persönlichen Favoriten«. Die Funktion *FARBEN* im Hauptmenü wird unten erklärt.

Haben Sie schon einmal eine achtfarbige Mailbox genossen. Noch nicht. Dann wird es aber Zeit. Wenn Sie unter der »Sky-Box« in Nürnberg als Terminalprotokoll *VT100* anwählen (es nennt sich zwar *VT100*, ist aber eigentlich ANSI) und *EMU ANSI* einstellen, werden Sie sicher staunen, was diese in AmigaCall voll implementierte Emulation alles leistet. AmigaCall kann auch ein Subset der *VT100*-Steuersequenzen verarbeiten. Bei Auswahl von *AMIGA* werden die Sequenzen unterstützt, die der Amiga von sich aus verarbeitet (dies ist übrigens die schnellste Emulation). Und zuletzt können Sie noch verhindern, daß Steuersequenzen ausgewertet werden, indem Sie *KEINE* anwählen. Das kann zum Beispiel notwendig

werden, wenn Sie in einer Konferenz in eine »VT100-Schlacht« geraten, in der sich die Teilnehmer gegenseitig Steuercodes senden, um das Terminalprogramm der anderen durcheinanderzubringen.

»AM ENDE« heißt die letzte Option, die in diesem Kapitel noch erwähnt wird. Durch sie stellt man ein, ob bei Beendigung des Programms Sicherheitsabfragen zum Abspeichern des Logbuchs und der Parameter getätigt werden. Je nachdem, ob *MERKE* oder *NEIN* eingestellt wurde, fragt AmigaCall mit zwei File-Requestern nach dem Speichernamen für ein Logbuch- bzw. Parameterfile, allerdings nur dann, wenn sich im Logbuch bzw. den Preferences etwas geändert hat. Wollen Sie nichts abspeichern, bricht ein Klicken auf *ABBRUCH* die Abfrage ab.

4.10 Die restlichen Funktionen

Die meisten Befehle von AmigaCall dürften Sie ja nun schon kennen. AmigaCall hat aber noch einige Features auf Lager, die Sie bestimmt erfreuen werden.

Als erstes einmal wären da die *PREFS* zu nennen. Bis jetzt kennen Sie daraus nur den Punkt *NEU* zum Einstellen der aktuellen Parameter. Wäre es aber nicht wünschenswert, wenn man diese eigenen Einstellungen wie Farben, Baudrate, Tabellen usw. speichern und bei Bedarf wieder laden könnte? Natürlich wäre das wünschenswert, und da AmigaCall versucht ist, Ihnen alle Wünsche zu erfüllen, geht auch dieser in Erfüllung. Nach dem Einstellen Ihrer ganz persönlichen Parameter sollten Sie nämlich den Punkt *SPEICHERN* im *PREFS*-Menü anwählen. Dort können Sie sich dann einen Namen für Ihre Einstellung ausdenken und im *Pref*-Directory abspeichern. Sollten Sie nun etwas an Ihrer Einstellung verändern, können Sie Ihre

alten Parameter mit *PREFS LADEN* wieder aktivieren. Auf diese Art und Weise wird es Ihnen ermöglicht, zehn, zwanzig oder mehr verschiedene Parameterkombinationen abzuspeichern und bei Bedarf wieder zu laden. AmigaCall speichert hierbei alles ab, was es an AmigaCall zu verändern gibt. Preferences, Tabellen, Funktionstasten, alles haben Sie nun per Knopfdruck bereit. Und noch etwas: Wenn Sie Ihrem *PREFS*-File den Namen *»Standard«* geben, wird diese Parameter-Einstellung ganz automatisch beim Laden von AmigaCall miteingelesen und gestartet. Somit wird Ihr erster Eindruck beim Start von AmigaCall gleichzeitig Ihr persönlicher sein.

Für besondere Notfälle ist der Punkt *PREFS LÖSCHEN* gedacht. Da man bei AmigaCall viel einstellen kann, kann man auch viel verstellen. Sollten Sie einmal überhaupt nicht mehr wissen, welcher Knopf jetzt wo hingehört, klicken Sie einfach auf *LÖSCHEN* und das Problem löst sich von selbst. Die generelle Grundeinstellung, welche AmigaCall vom Grundprogramm her gegeben ist, wird so wieder aktiviert.

Sehr interessant ist auch der Befehl *SCREEN*. Vielleicht haben Sie schon mal etwas vom Overscan-Modus gehört, einem Modus, der es ermöglicht, den Bildschirm des Amiga in der Höhe und Breite um zirca 30 Punkte zu vergrößern. Auch AmigaCall gibt Ihnen die Möglichkeit, diesen Vorteil zu nutzen. Nach Anwählen der *SCREEN*-Funktion können Sie in einem Fenster Ihre persönlichen Bildschirmwünsche eingeben. Dabei ist Probieren angesagt. Oftmals kommt man auch um das Verstellen des Monitors nicht herum, um den größeren Bildschirm voll sehen zu können. Zusätzlich dazu können Sie noch einen Zeichensatz (z. B. 6pack.font) wählen, der dann zusammen mit der

neuen Bildschirmgröße Ihr Auge erfreut (oder auch nicht). Gewöhnungsbedürftig wird es auf jeden Fall, wenn Sie als Bildschirmhöhe einen Wert über 400 eingeben. AmigaCall schaltet dann automatisch auf Interlace um. Aber so zittrig das Bild auch sein mag; es passen eben doppelt so viele Zeichen auf den Schirm.

Und wie überall lautet auch hier die Devise: Probieren ist besser als erklären.

Zum Zeichensatz ist generell noch zu sagen: Bei AmigaCall stellt »*modern*-8« einen Standard-Zeichensatz dar. Alle Texte und Menüs werden normalerweise mit *modern-8* ausgegeben. Wählen Sie nun unter *SCREEN* einen anderen Zeichensatz, wird es kompliziert. Ist der neue Font auch ein 8x8-Font, so wird er überall im Programm verwendet. Hat der neue Font eine andere Größe als 8x8-Pixel, so wird er nur im Übertragungsfenster benutzt. Alle Menüs und Requester laufen weiterhin auf modern-8. Der modern-8-Font sollte also auf Ihrer Diskette im *Fonts*-Directory enthalten sein. Findet AmigaCall beim Laden nämlich keinen modern-8-Font, wird der ganz normale Systemfont (*topaz-8*) verwendet.

Die *TIMER*-Funktion *NULL* hat die gleiche Wirkung wie ein Klicken auf die Uhr in der Statuszeile. Durch *HALT* kann der *TIMER* angehalten werden, *WEITER* startet ihn wieder.

Der kürzeste Befehl (vom Namen her) ist zweifellos ^O. Doch so kurz und klein er auch ist, so lebensrettend kann er sein. Unser Amiga spricht nämlich von Zeit zu Zeit chinesisch, und zwar immer dann, wenn er ein *CTRL-N* empfängt. Dieses *CTRL-N* ist für die Zeichensatzumschaltung verantwortlich. Mitten in der Übertragung wird es dann interessant. Kein einzi-

ges lesbares Zeichen kommt mehr auf den Schirm. Man hat zwar das Gefühl, daß die Verbindung noch besteht, aber leserlich ist das, was ab nun auf den Bildschirm kommt, nicht mehr. Tja, und die Rettung aus diesem Dilemma ist *CTRL-O*, die Zeichensatzrückumschaltung. Sollte also AmigaCall mal wieder chinesisch sprechen, dann klicken Sie getrost auf *^O* ... der Bildschirm wird gelöscht und ab jetzt können Sie wieder alles lesen. Natürlich können Sie diese Funktion auch immer dann aufrufen, wenn Sie aus irgendeinem anderen Grund den Bildschirm löschen möchten.

Mit dem Befehl *CLI* öffnen Sie ein Kommandofenster auf der Workbench.

Der Befehl *FARBEN* erlaubt Ihnen, die Farbpalette für AmigaCall frei zu definieren. Die Einstellung wird in den Preferences gespeichert, es sei denn, im *Prefs*-Menü ist unter *FARBEN WB* eingestellt.

Zum Befehl *INFO* muß hier nichts gesagt werden, schauen Sie halt einfach einmal rein.

Kapitel 5 »Insider-Information« – Tips & Tricks

5.1 Schnell empfangen, langsam lesen

Können Sie bei einer Übertragung in einer Mailbox alles online mitlesen? Wenn nicht, ist der folgende Tip für Sie sicher sehr wertvoll. Auch die echten »Phone-Freaks«, die mit 2400 Baud übertragen, werden oft auf diesen Trick zurückgreifen:

Sie stellen Ihr Logbuch auf die für Sie größtmögliche Kapazität (siehe Kap.5.10) und öffnen es. Während der Übertragung rauscht der Text nun an Ihnen online vorbei. Die direkte Übertragung braucht Sie aber überhaupt nicht zu interessieren. Sie lesen stattdessen mit *LOGBUCH ZEIGEN* in aller Ruhe Ihre empfangenen Daten über den Protokollspeicher. Dabei können Sie mit dem Cursor nach oben und unten fahren und sich über die Front- und Backgadgets jederzeit einen Überblick über Ihre direkte Übertragung verschaffen.

Der Befehl *ZEIGEN* hat bei AmigaCall nämlich eine ganz besondere Fähigkeit: er zeigt immer den aktuell gefüllten Protokollspeicher an. Beim ersten Anzeigen des Logbuchs beginnt AmigaCall an dessen Ende; danach fängt es immer dort an, wo Sie das letzte Mal aufgehört haben.

Probieren Sie es aus. Es ist nicht unbedingt Standard, eine Mailbox quasi mit den Cursortasten zu bedienen. Interessante Texte lesen Sie in aller Ruhe und so oft und so lange Sie wollen. Die uninteressanten Meldungen lassen Sie einfach vorbeiscrollen und sparen somit Zeit und Nerven. Sie verlieren mit dieser Methode nicht halb so viel Zeit, als wenn Sie die Mailbox ständig mit <Crtl-S> und <Crtl-Q> (siehe Anhang 1) abbremsen.

Also dann, viel Spaß bei: Schnell empfangen, langsam lesen.

5.2 Umsonst telefonieren – 0131168

Irgendwo in unserem Land muß es eine Stadt geben, die nicht auf den Landkarten verzeichnet ist. In dieser Stadt ist alles anders. Nicht nur, daß es sie nicht auf Karten gibt, auch ihre Bewohner sind anders. Sie sprechen nicht unsere Sprache, sondern eine andere, uns inzwischen aber auch bekannte: 300-7N1. Und diese Stadt hat die Vorwahl 0131.

Aber nun Spaß beiseite und stattdessen einfach einmal angewählt. Von 0131/160 bis 0131/189 sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. Nach Herstellen der Verbindung und der Eingabe von ».« (Punkt) und Return kommt mit einiger Verzögerung

»please type your terminal identifier«

auf den Bildschirm. Geben Sie jetzt ein großes »A« ein und es erscheint die Meldung

»please log in:«

Bei falscher Anmeldeprozedur antwortet der Rechner mit *»access not permitted«* oder *»error, fehleingabe,*

type username«. Nach drei solchen Versuche gibt der Rechner mit

»please see your representative, if you have trouble logging in. Verbindungsauslösung«

auf. Bis dahin ist die Sache noch nicht so weltbewegend. Sollten Sie allerdings einen Gebührenzähler Ihr eigen nennen, so lohnt es sich doch einmal, einen Blick darauf zu werfen. Die geheimnisvolle Stadt berechnet nämlich keine Telefongebühren ...

Eine tolle Vorwahl zum Testen von Gerät und Phantasie!

Die Post selbst ist es, die uns diesen Luxus bietet. Hinter der Vorwahl »0131« verbirgt sich die Möglichkeit, Verbindungen zu Datensystemen in den USA und in Kanada aufzunehmen. Da diese eventuell durch Gebührenzählimpulse gestört werden könnten, ließ man die Zählimpulse einfach weg. Die Gebührenermittlung erfolgt aufgrund der Teilnehmerkennung, die uns hier aber nicht interessieren soll. Nähere Informationen dazu sind bei gutgelaunten Postbeamten oder beim FTZ Darmstadt, Referat T21 (Bestellnummmer 118) zu erhalten.

Was bleibt, ist die wohl kostengünstigste Möglichkeit, ein DFÜ-Gerät auf Herz und Nieren zu testen, auch wenn die Post davon möglicherweise nicht begeistert ist.

5.3 Datex-P oder die Welt ist klein

Da wir ja nun schon zu den besser informierten *DFÜ*lern gehören, kommen wir auch am Datex-P-Netz nicht vorbei. Es ist speziell für die Datenübertragung konzipiert und deshalb komplett digital aufge-

baut. In der Zentralstelle Düsseldorf und 16 anderen sogenannten »PADS« (Anhang 6) wird die Vermittlung der Daten übernommen. Dort wird auch ein Geschwindigkeitsangleich vorgenommen, da Übertragungsgeschwindigkeiten von 110–48 000 Baud möglich sind. Von vielen Einzelsystemen ist für uns nur das Datex-P20F-Netz von Interesse, da dieses über das Fernsprechnetz erreichbar ist.

Für die Kommunikation mit Datex-P benötigt man eine *DFÜ*-Ausrüstung und gegebenenfalls eine NUI (Network User Identification), die beim Fernmeldeamt beantragt werden kann. Die Kosten betragen 15,– DM. Die NUI besteht aus einem Teil A und einem Teil B. Der Teil A beginnt immer mit dem Buchstaben D, danach folgen 5–7 alphanumerische Zeichen. Diese Kennung stellt der Benutzer selbst zusammen. Teil B der Kennung wird von der Post mittels eines Computerprogramms ermittelt und muß vom Benutzer unbedingt geheimgehalten werden.

Jeder, der die vollständige Teilnehmerkennung (Teil A+B) eines Datex-P-Benutzers hat, kann damit auf dessen Kosten Verbindungen herstellen. Die dafür anfallenden Gebühren werden zusammen mit der Fernmelderechnung eingezogen. Das aber nur am Rande.

Wie baut man nun eine Datex-P-Verbindung auf:

1. Die am nächsten liegende PAD-Nummer anwählen.

2. Nach erfolgtem Verbindungsaufbau einen Punkt und Return eingeben (notfalls öfters probieren).

3. Datex-P meldet sich mit »*DATEX-P: 44 XXXX XXXXX*«.

4. Innerhalb von zwei Minuten den Teil A der Kennung mit vorangestelltem »*NUI*« eingeben (Beispiel: NUI dmschmidt).
5. Der PAD fragt nun nach dem Teil B der Userkennung.
6. Nach erfolgter Eingabe meldet sich der PAD mit »*Teilnehmerkennung aktiv*«.
7. Jetzt können NUAs (Network User Adresses) angegeben werden.

Diese NUAs werden laut der Broschüre zu Datex-P folgendermaßen eingegeben:

[REV_] [CUG (nnn)_] YY YYYY YYYYY [, Benutzerdaten]

Jetzt aber Spaß beiseite. NUAs sind die Telefonnummern von Datex-P. Mit ihnen können alle angeschlossenen Computer auf der ganzen Welt angewählt werden. Anhand der Nummer kann man erkennen, in welchem Land und welcher Stadt der gerade angewählte Rechner steht. Innerhalb Deutschlands beispielsweise besteht eine Nummer aus elf Zahlen. Die ersten beiden Zahlen lauten 44 oder 45 und stellen die Dienstnummer des Datex-P-Hauptanschlusses dar. Die vier darauffolgenden Ziffern ergeben sich aus der Vorwahl der jeweiligen Stadt ohne die erste Null. Die letzten drei Zahlen stellen die Rechneridentifikation dar.

Nach Eingabe einer solchen NUA meldet sich auch sofort der jeweilige Rechner. Um vom angewählten Rechner wieder zum PAD zu gelangen, gibt man <Ctrl-P »CLR«> mit darauffolgenden <Return> ein.

Aber auch ohne eine NUI können bestimmte Rechner angewählt werden. Um ohne Teilnehmerkennung Datex-P zu benutzen, braucht man NUAs, die sich zur

Verfügung stellen, die anfallenden Gebühren zu bezahlen. Solche Rechner erkennt man an dem R vor der Nummer. Dieses steht für Reverse Charging (Gebührenübernahme). Im Anhang 8 sind auch einige R-Nummern aufgezählt, wobei es in Ihrem Ermessen liegt, diese Nummern anzuwählen. Denn eigentlich haben Sie dort nichts zu suchen.

Wie Sie vielleicht bemerkt haben, wurde die Beschreibung von Datex-P sehr knapp gehalten. Eine genaue Einführung in Datex würde allerdings den Rahmen dieses Handbuchs sprengen. Jedes Fernmeldeamt hat Kurzbedienungsanleitungen zu Datex-P, welche die Benutzung in aller Ausführlichkeit erklären.

5.4 »Die Post weiß es« – Nah- und Fern-, Tages- und Nachttarif

RUF DOCH MAL AN! Am besten wochentags um 12.00 Uhr mittags in die Ferngesprächszone 3. Und mindestens 30 Minuten. Dann freut sich die Post. Sie auch?

Um sich vor bösen Überraschungen zu schützen (»ich dachte, Rednitzhembach liegt noch im Nahtarif«), sollten Sie sich bei der Post ein Gesprächsgebührenheft besorgen. Dort sind alle Nah- und Fern-, Tages- und Nachttarife mit den dabei anfallenden Gebühren übersichtlich und für alle Bereiche innerhalb der Deutschen Bundespost aufgeführt.

Ein unentbehrliches Werkzeug für alle Telefon- und *DFÜ*-Begeisterte.

Das Ding hat bei der Post übrigens den sprechenden Namen »ONKz XXXX« wobei XXXX für Ihre Vorwahl steht.

5.5 Das sichere Paßwort ...

... ist wohl das Wichtigste, was ein Hacker oder *DFÜ*ler haben muß. Auch Sie werden früher oder später nicht umhin kommmen, sich ein Paßwort auszudenken.

Nun, ein Paßwort suchen ist leicht – ein gutes Paßwort suchen ist schon schwieriger. Zum einen sollte das Paßwort sicher sein, zum anderen aber auch nicht zu kompliziert, man will es sich ja auch merken können, um nicht irgendwann einmal selbst vor der Tür zu stehen. Oft fällt die Wahl dann auf den Namen der Freundin (den man meist nicht so leicht vergißt, aber auch das soll passieren!) oder den Namen von Haustieren. Auch Automarken oder Stars von »Garfield« bis »Madonna« (und neuerdings auch »Alf«) sind sehr beliebt.

Diese Paßworte haben nur einen Nachteil – sie sind alles andere als sicher. Angenommen, Ihr Auto gleicht einem wandelnden Peanutsaufkleber, was glauben Sie wohl, würde jemand, der Ihr Paßwort sucht, als erstes probieren? Richtig, »SNOOPY«, »LUCY« ... Und wenn er damit keinen Erfolg hat, probiert er den Namen Ihrer Freundin oder Frau, dann die Telefon- und Autonummer, Ihren Vornamen rückwärts, und natürlich auch die »Paßwort-Klassiker« wie »GEHEIM«, »PASSWORT« und den Namen der Mailbox.

Stellt sich nun die Frage, wie ein sicheres Paßwort eigentlich auszusehen hat. Sechs oder acht willkürliche Buchstaben wären vielleicht ein Ansatz, wenn da nicht noch eine kleine menschliche Schwäche wäre, nämlich die Vergeßlichkeit. So ein Paßwort wäre nur dann sicher, wenn nicht am Bildschirm, in der Schublade oder auf der Diskette mit dem Terminalprogramm ein kleiner Zettel mit der Aufschrift »yxcv4711«

stehen würde. Ganz abgesehen davon ist yxcv4711 kein sicheres Paßwort. »4711« ist die am häufigsten benutzte »zufällige« Zahl und auf die Idee, Buchstabenreihen einfach von der Tastatur abzutippen, sind vor Ihnen auch schon andere gekommen.

Also, wie macht man denn ein Paßwort, das leicht zu merken und trotzdem sicher ist? Die Antwort darauf ist eine Mischung aus beiden Methoden. Nehmen Sie ein Wort, das Sie sich merken können und kombinieren Sie es mit einer willkürlichen Folge aus zwei Buchstaben oder Ziffern, z.B. AMIGAWV, BORISK8. Eine andere Möglichkeit ist es, ein Wort zu benutzen, das absichtlich falsch geschrieben wurde, z.B. VERRARI, CLAUTIA. Bei beiden Versionen ist es ziemlich unwahrscheinlich, daß jemand Ihr Paßwort errät. Apropos errät, was glauben sie wohl, was die häufigsten Kombinationen für zwei »zufällige« Buchstaben sind, die benutzt werden? Richtig, »AA«, »A1«, »XY«, »ZZ« ...

5.6 ... und wie sogar das unter die Leute kommt

Nun, mit dem Erraten von Paßwörtern ist das Repertoire eines Hacker allerdings noch lange nicht erschöpft. Die folgenden drei »Klassiker« unter den Hackertricks sollten Sie auf jeden Fall kennen:

1. »Funktionstasten sind Silber, Merken ist Gold«

Da der Mensch bekanntlich ein Faultier ist, und sich Programme meist nur dann gut verkaufen, wenn sie diese Faulheit unterstützen (man nennt das dann komfortabel), haben die meisten Terminalprogramme

(AmigaCall natürlich auch!) die Möglichkeit, oft benutzte Texte auf Funktionstasten festzuhalten, um sie per Tastendruck zur Mailbox zu senden.

Was liegt also näher, als sich den Text »SCHMIDT^mHALLO^m«, äh halt, wir haben ja ein sicheres Paßwort, also was liegt also näher, als sich den Text »SCHMIDT^mKATRIN7D^m« auf eine Funktionstaste zu legen und bei der Aufforderung »Bitte Username eingeben:« einfach <F5> zu drücken.

Nun, solche Gewohnheiten kennt ein Hacker natürlich auch. Und einer der ersten Griffe eines Hackers an einem fremden Terminalprogramm ist der zu den Funktionstasten.

Sie mögen nun noch fragen, wie ein Hacker wohl an Ihren Rechner kommen soll, aber denken Sie nur an den Freund, dem Sie gestern stolz Ihr neues Terminalprogramm gezeigt haben und der heute vielleicht »so rein aus Jux« in Ihrer Stammmailbox »nette Briefe« unter Ihrem Namen verschickt ...

2. »Der Wolf im Schafspelz«

Einer der schönsten und erfolgreichsten Hacks stammt aus den 60er Jahren. Im Rechenzentrum einer Firma hatte ein Programmierer ein kleines Programm geschrieben, das, wenn es gestartet wurde, so aussah, als ob es die Logonprozedur des Rechners sei. Der Programmierer ließ das Programm einfach auf einem Terminal stehen, bis jemand an den Rechner wollte. Derjenige meldete sich dann im System an, da er ja dachte, er hätte es mit dem Loginprogramm des Rechners zu tun. In Wirklichkeit aber gab er seinen Benutzernamen und sein Paßwort in das »Wolf-im-Schafspelz-Pro-

gramm« ein, das ja genauso aussah wie das Logon-Programm. Dieses Programm speicherte dann die Daten, simulierte einen Rechnerabsturz und gab die Kontrolle an das echte Loginprogramm ab. Der Benutzer versuchte es ein zweites Mal und konnte sich diesmal natürlich einloggen. Nachdem der Programmierer einem Freund von dem Trick erzählte, flog der Hack auf und der Programmierer aus der Firma.

Das ganze funktioniert in ähnlicher Form auch mit Mailboxen. Hin und wieder treffen sich die User und Sysops zum Meinungs- und Erfahrungsaustausch. Bei solchen *DFÜ*-Treffen ist es durchaus üblich, daß zum Beispiel Sysops ihre Systeme vorstellen. Jetzt könnte (und ist bei uns auch schon passiert) jemand auf die Idee kommen, den Login einer Mailbox auf seinem Rechner zu Hause zu simulieren. Am Treffen bittet er dann den Sysop, ihm irgendetwas zu zeigen, wählt aber seinen Rechner zu Hause an. Der Sysop tippt arglos sein Paßwort ein und plötzlich kommt nur noch Buchstabensalat. Mit der lakonischen Bemerkung »wohl ne schlechte Leitung« wählt unser Hacker die Mailbox (diesmal die echte) nochmal an und alles klappt wunderbar. Und mit dem Paßwort eines Sysops kann man in einem System eine Menge lustiger und weniger lustiger Dinge anstellen. Und man muß ja auch nicht unbedingt den Sysop bitten, sich einzuloggen. »Markus, zeig mal schnell das Konferenzsystem in DELPHI« ...

Richtig böse wird das dann, wenn ein Datex-P-Zugang simuliert wird und eine NUI unter die Leute kommt. Eine »verlorengegangene« NUI kann den Besitzer gut und gerne 10 000 DM kosten, und die Post treibt diese Kosten auch beim Besitzer der NUI ein, egal wer die Kosten verursacht hat. Dabei ist generell zu sagen, daß der Einsatz einer NUI an solchen

Treffen in jedem Fall ein Spiel mit dem Feuer ist. Eine NUI sollte prinzipiell nie auf Funktionstasten gespeichert sein.

3. »Hallo, hier ist der Sysop ...«

Und zuletzt noch etwas, was die Hacker »Social-Engineering« nennen:

Stellen Sie sich vor, das Telefon klingelt, Sie heben ab und hören: »Hallo, hier ist der Sysop der XYZ-Mailbox. Ich habe eben aus Versehen die Paßwortdatei gelöscht. Und um Ihnen möglichst wenig Unannehmlichkeiten zu bereiten, möchte ich fragen, was ich Ihnen für ein neues Paßwort zuteilen soll?«. Sie sagen »Ach, das ist aber freundlich, ich nehme wieder ALF23« und schwupps ist Ihr Paßwort weg.

Eine kleine Abwandlung des Spieles:

»Guten Tag, Oberpostdirektion Hackheim, sind Sie der Besitzer der NUI DAEMON?« - »Ja« – »Sagen Sie mal, wo hacken Sie eigentlich rum. Ist Ihnen klar, daß das was sie da machen, strafbar ist?« – »Ich??« – »Ja, wir haben hier Protokolle von mehreren Versuchen, in ein Rechenzentrum des Verteidigungsministeriums einzudringen! Die Staatsanwaltschaft ist schon eingeschaltet« – »Aber ich ... (ca. zwei Stunden Beteuerung der eigenen Unschuld) ... « – »Ja, unter NUI: DAEMON, Teil B: ABC56E wurde versucht ...« – »Aber ich habe doch als zweiten Teil der NUI XYZ123!« – »Ach so, dann sind das gar nicht Sie. Bitte entschuldigen Sie die Störung, das war dann wohl eine Verwechslung!«

Sie werden jetzt wahrscheinlich denken, daß Ihnen sowas nie passieren könnte, aber wenn Sie sich vor-

stellen, daß jetzt in diesem Moment das Telefon klingelt: »Guten Tag, hier ist die Bildschirmtextzentrale Unterhackenbach ...«

5.7 Vorsicht bei PD

Sicherlich wissen Sie, was Public-Domain-Software ist, nämlich Programme, die sich jeder weiterkopieren darf. Solche Programme werden auch oft durch *DFÜ* verbreitet. Es gibt sogar Mailboxen, die sich darauf spezialisiert haben, nur PD zu verbreiten.

Nur hat die Sache leider einen Haken. Da man nie nachvollziehen kann, wer ein Programm in eine Mailbox gespielt hat, kann man auch nicht sicher sein, daß das Programm nur das tut, was es soll, und nicht so nebenbei einen Virus mitbringt.

Sie sollten also Programme, die Sie sich aus Mailboxen holen, erst mal in sicherer Umgebung testen, bis Sie davon ausgehen können, daß nichts passiert. Es wäre doch zu schade, wenn Ihre AmigaCall-Diskette einem Virus zum Opfer fallen würde! Apropos AmigaCall-Diskette:

Da sich Computerviren beim Amiga vorzugsweise im Bootblock einer Diskette einnisten, haben wir uns bei der AmigaCall-Diskette etwas einfallen lassen: Wenn Sie mit der AmigaCall-Diskette einen Systemstart durchführen, wird der Bildschirm kurz dunkelblau. Daran können Sie erkennen, daß der Bootblock in Ordnung ist. Sobald sich dieses Verhalten ändert, haben Sie sich höchstwahrscheinlich einen Virus eingefangen. Sie können dann den Virus mit dem *CLI*-Befehl *INSTALL DF0:* wieder von der Diskette löschen.

5.8 Wie funktioniert eigentlich ein Terminalprogramm?

Eigentlich besteht die ganze DFÜ nur aus Senden und Empfangen von Daten. Ein Terminalprogramm muß nun die Eingaben und Ausgaben koordinieren und verarbeiten.

Vom Grundprinzip her erfüllt ein Terminalprogramm folgende Schritte:

1. Wird über die Tastatur ein Zeichen zum Senden eingegeben?
2. Wenn ja, dann sende dieses Zeichen.
3. Kommt ein Zeichen zum Empfangen von der Telefonleitung?
4. Wenn ja, dann empfange dieses Zeichen und bringe es auf den Bildschirm.

Im Pseudocode:

a) Solange nichts passiert warten, sonst ...

b) bei Tastendruck, Zeichen an die Mailbox senden, bei empfangenem Zeichen, Zeichen auf Bildschirm ausgeben,

c) weiter mit a).

Eigentlich ganz einfach. Das kürzeste Terminalprogramm braucht in Basic zum Beispiel nur zwei oder drei Zeilen Programm. Man kann allerdings auch mehr draus machen, wie Sie am Funktionsumfang von AmigaCall sehen. AmigaCall ist auch als Sourcecode etwas größer, in der vorliegenden Version nämlich ca. 270 Kbyte, das sind mehr als 270 000 Zeichen!

5.9 Wie funktioniert eigentlich *X/YMODEM* ?

Für alle, die tiefer in die Materie einsteigen wollen, ist dieses Kapitel gedacht. Es beschreibt den Datenfluß der verschiedenen Übertragungsprotokolle. Sollten Sie dieses Kapitel nicht lesen wollen, brauchen Sie kein schlechtes Gewissen zu haben. Für den Umgang mit AmigaCall sind die hier aufgeführten Informationen nicht unbedingt von zentraler Bedeutung. Schließlich muß sich AmigaCall mit diesen Dingen auseinandersetzen und nicht Sie!

XMODEM: Bei *XMODEM* gibt es einige Codes, welche für die Steuerung des Protokolls zuständig sind:

Wert		Bezeichnung (Hex)
01	*<SOH>*	(Start Of Header)
04	*<EOT>*	(End Of Transmission)
06	*<ACK>*	(ACKnowledge)
15	*<NAK>*	(Not AcKnowledge)
18	*<CAN>*	(CANcel)

Eine *XMODEM*-Übertragung läuft nun wie folgt ab:

1. Der Empfänger schickt ununterbrochen *<nak>*, bis
2. der Sender als Startsignal ein *<soh>* schickt.
3. Der Sender schickt nun die Blocknummer (1–255)
4. und gleich darauffolgend 128 Datenbyte
5. sowie 1 Byte Prüfsumme, welches die letzten 8 Bit der Addition aller 128 Datenbyte darstellt.

6. Der Empfänger errechnet derweilen seine eigene Prüfsumme und vergleicht beide Summen.
7. Stimmen die Prüfsummen überein, sendet der Empfänger ein <*ack*>, weichen die Prüfsummen voneinander ab, wird ein <*nak*> gesendet.
8. Wird vom Sender ein <*nak*> empfangen, sendet dieser den fehlerhaft übertragenen Block noch einmal, bei <*ack*> hingegen wird der nächste Block (Blocknummer, 128 Byte ,Prüfsumme) gesendet.
9. Der letzte zu übertragende Block wird mit *00H* oder ^Z auf 128 Datenbyte aufgefüllt.
10. Der Sender gibt durch ein <*eot*> anstatt einem <*soh*> dem Empfänger das Ende der Sendung bekannt,
11. dieser bestätigt mit einem <*ack*>.

AmigaCall kürzt bei eingeschaltetem *CHOP* die angehängten Nullbytes bzw. ^Z weg und speichert die so gereinigte Datei auf Diskette. Beim Senden einer Datei füllt AmigaCall den letzten Block normalerweise mit *00H*. Sollte das letzte Byte der ursprünglichen Datei allerdings ebenfalls *00H* sein, füllt AmigaCall den Block mit ^Z, um dem Empfänger eine Unterscheidung zu ermöglichen. Durch <*can*> (*CTRL-X*) kann die Übertragung abgebrochen werden.

XMODEM CRC: Dieses Protokoll unterscheidet sich vom normalen *XMODEM* einzig und allein in der Prüfsummenberechnung. Durch eine komplizierte 2-Byte-Prüfsumme beträgt die Sicherheit der Übertragung über 99%.

XMODEM 1024: Unterscheidet sich von *XMODEM* nur in der Größe der Datenblocks. Anstelle von

128 Byte werden nun 1024 Byte gesendet und eine Prüfsumme errechnet. Diese Übertragungsart bringt durch die fehlenden Prüfbytes einen leichten Geschwindigkeitsvorteil gegenüber *XMODEM*. Ein einziger falsch übertragener »Kilo-Block« allerdings macht diesen Vorteil wieder zunichte.

YMODEM: *YMODEM* sollte man nicht mit *XMODEM 1024 CRC* verwechseln. Viele Programme und Mailboxen, die vorgeben, ein *YMODEM*-Protokoll zu unterstützen, senden in Wahrheit nur *XMODEM-CRC-1024*. *YMODEM* dagegen kann mehr. Man ist nämlich von nun an nicht mehr auf ein File zum Senden beschränkt, sondern kann quasi eine ganze Kette (zusammengehöriger) Files in einer Sendung übertragen. Der Unterschied zu *XMODEM* ist im Protokoll dabei erstaunlich gering.

Der eigentlichen Übertragung geht ein Block mit der Nummer 0 voraus, welcher den Filenamen und die Größe der Files enthält. Diesem Block folgt die *XMODEM*-Übertragung. Nach dem Ende eines Files kommt wieder ein Block 0, der nun den neuen Filenamen inkl. Größe enthält. Das Ende der kompletten Übertragung wird *YMODEM* durch einen Null-Block gekennzeichnet, dessen Filename mit *00H* aufgefüllt ist. Auf diese Weise konnte das Aneinanderhängen von mehreren Files zu einer einzigen Sendung realisiert werden.

5.10 Speicherbedarf

Nicht jeder Amiga ist mit 2.5 Mbyte Speicher gesegnet. Deshalb nun ein Überblick über den Speicherbedarf von AmigaCall:

1.	20 Kbyte–40 Kbyte	Bildschirmspeicher, je nachdem, ob die Bildschirmdarstellung normal oder achtfarbig ist (ANSI-Terminal)
2.	8 Kbyte–128 Kbyte	Protokollspeicher
3.	8 Kbyte	Stack
4.	ca. 75 Kbyte	Programm
5.	ca. 10 Kbyte	Overlay 1
6.	ca. 20 Kbyte	Overlay 2

7. Dazu kommt noch die 4fache Baudrate in Byte als interner Buffer, d.h. bei 2400 Baud zirca *10 Kbyte.*

5.11 Warum reden eigentlich alle chinesisch?

Hoffentlich hilft Ihnen dieses Kapitel ein wenig über das Fachchinesisch der *DFÜ* hinweg. Alle in diesem Handbuch vorgekommenen Fremdwörter werden hier noch einmal erklärt.

:-)
Ein Zeichen, das in der *DFÜ* ab und an für ironische Kommentare verwendet wird. Halten Sie den Kopf einmal schräg! Kommen Sie drauf?

AMIGA
Spanisches Wort für Freundin, ähnlich wie das Gewehr des Soldaten, die Braut des Computerfreaks.

AMIGO
Jemand mit AMIGA als Freundin.

ANSWER
Betriebszustand für Modems (normalerweise bei Mailboxen, siehe *ORIGINATE*).

ASCII
American Standard Code for Information Interchange. ASCII stellt eine genormte Zuordnung von Zeichen und Codes dar.

ATARI
Für jeden behobenen Fehler kommen zwei neue ins Betriebssystem.

BAUD
ist die Einheit der Datenübertragungsgeschwindigkeit. 300 Baud bedeuten, es werden 300 Bit pro Sekunde übertragen, das sind also zirca 40 Zeichen (8 Bit = 1 Byte).

BZE BZE
Abschiedsfloskel von Usern mit amerikanischem Terminalprogramm und deutscher Tastatur (kann Ihnen mit AmigaCall nicht passieren!)

BYE BYE
Abschiedsfloskel von Usern mit deutschem Terminalprogramm und deutscher Tastatur (siehe AmigaCall).

BYTE
Speicherplatz für ein Zeichen. Wichtigste Maßeinheit bei Computerfreaks. Ähnlich wichtig wie PS für Walter Röhrl.

CHAT
Kleines Schwätzchen über *DFÜ*, normalerweise mit dem Sysop einer Mailbox oder einem Phreak am anderen Ende der Welt.

CHOP
Eine Funktion, die bei *X/YMODEM*-Übertragungen die Füllbytes am Ende der Datei entfernt.

C U
Eine weitere Abschiedsfloskel. Wird »See you« gesprochen und stiftet heillose Verwirrung unter *DFÜ*-Neulingen. Siehe auch (c u l8ter = see you later, r u mad = are you mad etc.)

CARRIER
Trägersignal, für die Datenfernübertragung, dem die Informationen aufmoduliert werden.

DATENBITS
stellt die Anzahl der zwischen Start- und Stoppbit übertragenen Bits dar.

GEONET
ist ein Mailboxstandard, nach dem sich viele Mailboxen richten.

HAYES
stellt einen Modem-Standard dar. Mit *HAYES*-kompatiblen Modems kann über bestimmte Befehle abgehoben, gewählt und aufgelegt werden.

K
11. Buchstabe des Alphabets und Bezeichnung für 1024 Byte.

LOGIN
Der Login ist die Eintrittskarte einer Mailbox oder eines Computers. Durch die Login-Prozedur zeigen Sie dem Rechner Ihre Nutzungsberechtigung.

LOGON
Das gleiche wie *LOGIN*.

MAILBOX
ist ein elektronischer Briefkasten. In einzelen Brettern kann jeder Benutzer Briefe schreiben und die allgemeinen Texte von anderen Benutzern lesen. So ist ungehinderter Informationsaustausch möglich.

NUA
Network User Address. Durch Eingeben einer *NUA* kann im Datex-P-Netz ein Rechner angewählt werden. Eine *NUA* entspricht in etwa der Telefonnummer im Fernsprechnetz.

NUI
Network User Identification. Sie ist die Teilnehmerkennung für das Datex-P-Netz. Über sie wird auch die Gebührenrechnung vorgenommen. Wenn sie Hackern in die Hände fällt, kann sie Sie arm machen.

ORIGINATE
Betriebszustand für Modems (normalerweise beim Modem des Anrufers, siehe *ANSWER*).

PAD
Eine der 17 zentralen DATEX-Verteilungsstellen, die über das Fernsprechnetz zu erreichen sind.

PARAMETER
Übertragungsparameter. Sie setzen sich normalerweise aus Baud, Start/Stoppbit und Parität zusammen, z.B. 300-8N1.

PARITY
Es gibt drei Möglichkeiten, das Parity-Bit einzustellen: *NONE*, *ODD* und *EVEN*. Es dient der Sicherung der Datenübertragung. Bei *ODD* wird den acht gesendeten Bits noch ein Bit angehängt, mit dem zusammen die Anzahl der gesetzten Bits (1) ungerade ist. (Beispiel: beim Senden der Zahl 65, d.h. 01000001, ist das Parity-Bit 1). Bei *EVEN* wird das

angehängte Bit so gewählt, daß die Anzahl der gesetzten Bits gerade ist (bei der Zahl 65 also dann 0). Mit *NONE* wird kein Bit errechnet und angehängt. Durch diesen Test kann die Gegenstelle feststellen, ob ein Übertragungsfehler vorliegt.

PHÄNOMENAL
Siehe AmigaCall.

PHREAK
ist kein Rechtschreibfehler, sondern eine Mischung der Worte Phone und Freak, und bezeichnet *DFÜ*-Begeisterte.

PROTOKOLL
ist ein festgelegter Sendevorgang mit Steuercodes, um die Datenübertragung sicherer zu machen.

STARTBIT
Mit Start- und Stoppbits wird ein gesendetes Zeichen (8 Bit) eingerahmt. Je nachdem, ob 1 oder 2 Startbit eingestellt wurden, wird die Gegenstelle ein- oder zweimal darauf aufmerksam gemacht, daß nun ein Byte gesendet wird. Auf diese Weise können Bitverschiebungen verhindert werden, da die Sendung immer syncronisiert ist.

STOPBIT
Zeigt das Ende eines gesendeten Zeichens an. Es bildet zusammen mit dem Startbit einen Rahmen um das gesendete Byte.

SYSOP
System-Operator. Er ist der Betreiber einer Mailbox und für deren Inhalt und Benutzer verantwortlich.

VIRUS
Eine neuartige Möglichkeit, Verwirrung zu stiften. Ein Virus ist ein Programm, das die Fähigkeit besitzt, sich zu verbreiten. Der Zweck eines Virus kann von Weihnachtsgrüßen bis zur Zerstörung von Daten reichen.

XON/XOFF
Durch Aktivierung des *XON-XOFF*-Protokolls wird es der Gegenstelle ermöglicht, durch CTRL-S die Datenübertragung anzuhalten und durch CTRL-Q weiterlaufen zu lassen. Somit kann eine Mailbox während eines *ASCII-UPLOADS* ihre Verarbeitungsgeschwindigkeit selbst bestimmen.

XMODEM
ist ein gesichertes Datenübertragungsprotokoll. Es ist in Kapitel 5.9 ausführlich erklärt. Weitere Protokolle sind *XMODEM CRC*, *XMODEM 1024*, *YMODEM*, *ZMODEM*.

5.12 »Hilfeeee« – das Kummerkästchen

Häufige Probleme und mögliche Lösungen:

[?] AmigaCall stürzt nach dem Starten vom *CLI* irgendwann ab?

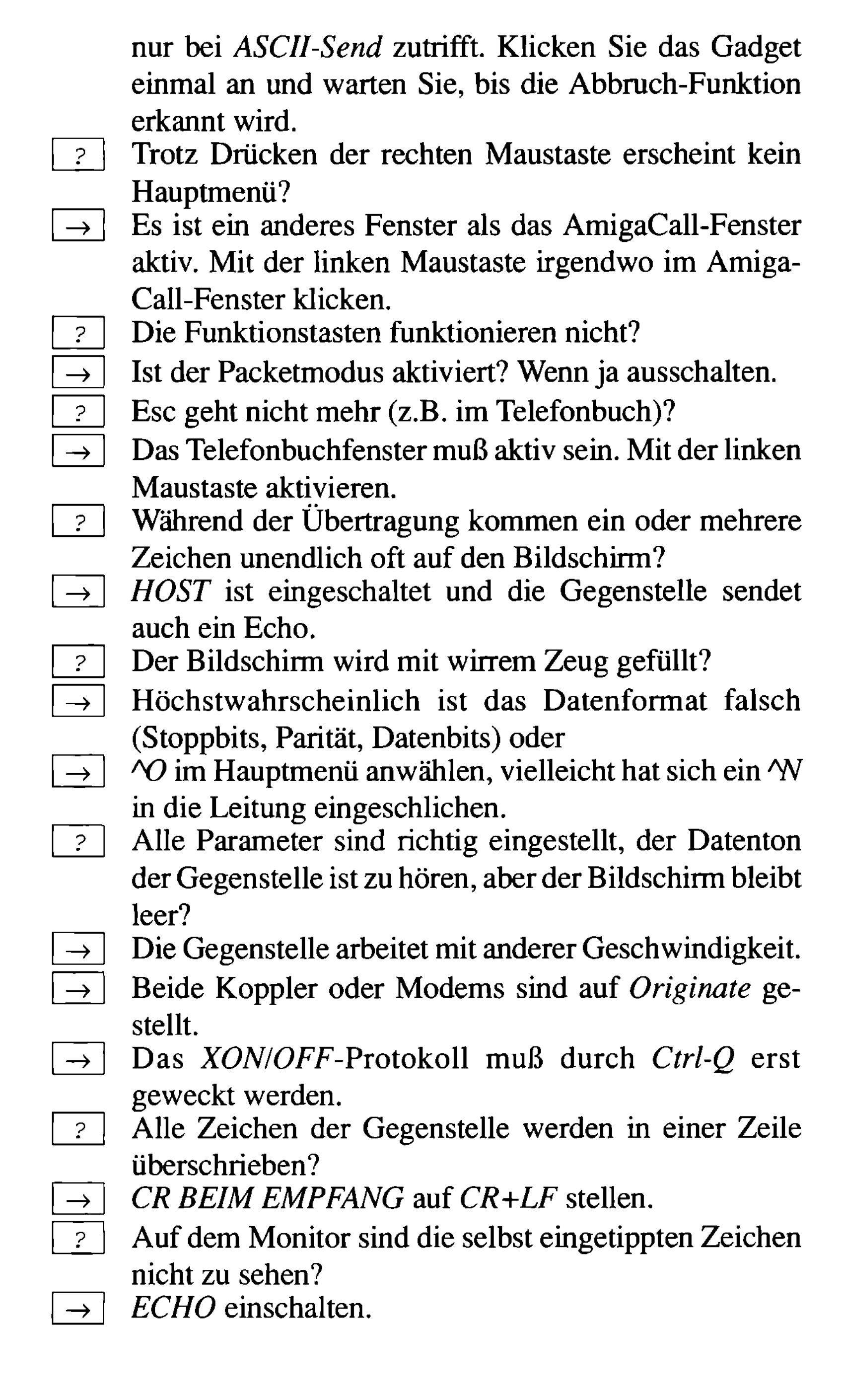
[→] Vor dem Start vom *CLI* aus muß der Befehl *STACK 8000* eingegeben werden.

[?] Beim Anklicken von Text auf dem Terminalscreen wird nichts oder Falsches gesendet?

[→] Klicken Sie auf einem farbigen oder unterstrichenen Text? Das funktioniert leider nicht immer.

[?] Beim *ASCII-Senden* funktioniert *ABBRUCH* nicht?

[→] Die Funktion *ABBRUCH* wird immer nach Übertragung eines Blocks abgefragt. Daraus können sich bei niedrigen Baudraten Verzögerungen ergeben, was aber



nur bei *ASCII-Send* zutrifft. Klicken Sie das Gadget einmal an und warten Sie, bis die Abbruch-Funktion erkannt wird.

[?] Trotz Drücken der rechten Maustaste erscheint kein Hauptmenü?

[→] Es ist ein anderes Fenster als das AmigaCall-Fenster aktiv. Mit der linken Maustaste irgendwo im Amiga-Call-Fenster klicken.

[?] Die Funktionstasten funktionieren nicht?

[→] Ist der Packetmodus aktiviert? Wenn ja ausschalten.

[?] Esc geht nicht mehr (z.B. im Telefonbuch)?

[→] Das Telefonbuchfenster muß aktiv sein. Mit der linken Maustaste aktivieren.

[?] Während der Übertragung kommen ein oder mehrere Zeichen unendlich oft auf den Bildschirm?

[→] *HOST* ist eingeschaltet und die Gegenstelle sendet auch ein Echo.

[?] Der Bildschirm wird mit wirrem Zeug gefüllt?

[→] Höchstwahrscheinlich ist das Datenformat falsch (Stoppbits, Parität, Datenbits) oder

[→] *^O* im Hauptmenü anwählen, vielleicht hat sich ein ^W in die Leitung eingeschlichen.

[?] Alle Parameter sind richtig eingestellt, der Datenton der Gegenstelle ist zu hören, aber der Bildschirm bleibt leer?

[→] Die Gegenstelle arbeitet mit anderer Geschwindigkeit.

[→] Beide Koppler oder Modems sind auf *Originate* gestellt.

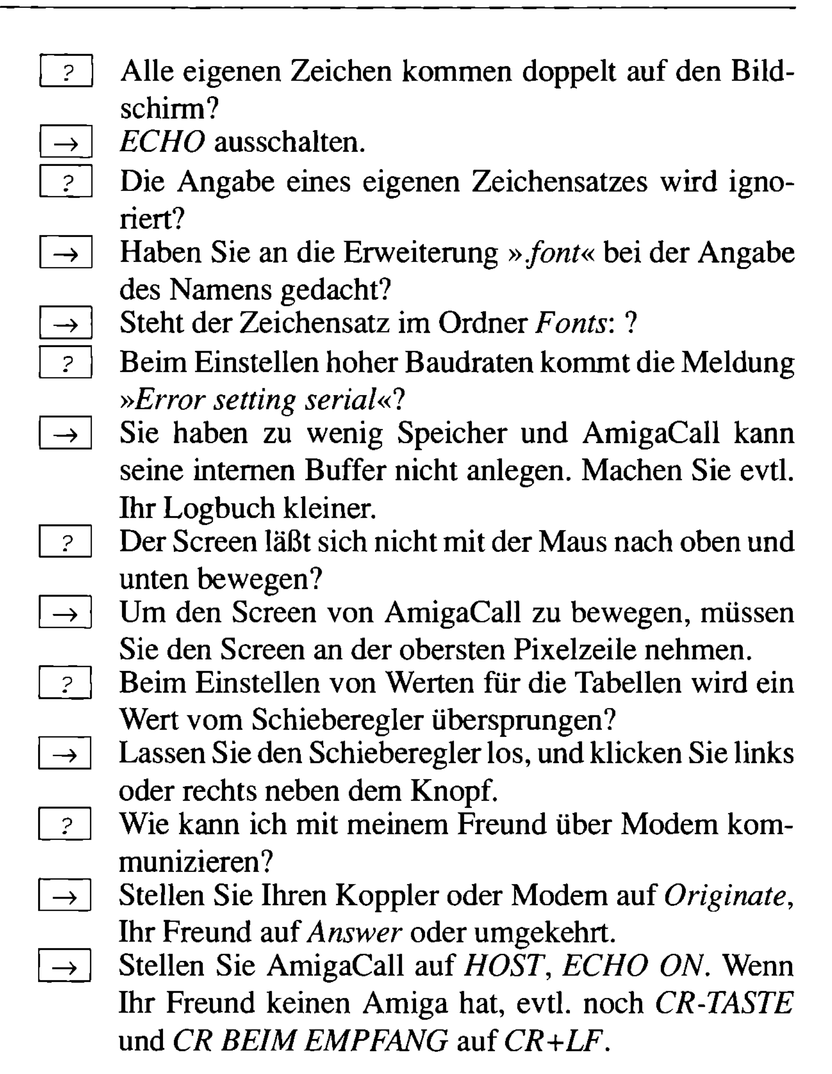
[→] Das *XON/OFF*-Protokoll muß durch *Ctrl-Q* erst geweckt werden.

[?] Alle Zeichen der Gegenstelle werden in einer Zeile überschrieben?

[→] *CR BEIM EMPFANG* auf *CR+LF* stellen.

[?] Auf dem Monitor sind die selbst eingetippten Zeichen nicht zu sehen?

[→] *ECHO* einschalten.



? Alle eigenen Zeichen kommen doppelt auf den Bildschirm?

→ *ECHO* ausschalten.

? Die Angabe eines eigenen Zeichensatzes wird ignoriert?

→ Haben Sie an die Erweiterung ».*font*« bei der Angabe des Namens gedacht?

→ Steht der Zeichensatz im Ordner *Fonts*: ?

? Beim Einstellen hoher Baudraten kommt die Meldung »*Error setting serial*«?

→ Sie haben zu wenig Speicher und AmigaCall kann seine internen Buffer nicht anlegen. Machen Sie evtl. Ihr Logbuch kleiner.

? Der Screen läßt sich nicht mit der Maus nach oben und unten bewegen?

→ Um den Screen von AmigaCall zu bewegen, müssen Sie den Screen an der obersten Pixelzeile nehmen.

? Beim Einstellen von Werten für die Tabellen wird ein Wert vom Schieberegler übersprungen?

→ Lassen Sie den Schieberegler los, und klicken Sie links oder rechts neben dem Knopf.

? Wie kann ich mit meinem Freund über Modem kommunizieren?

→ Stellen Sie Ihren Koppler oder Modem auf *Originate*, Ihr Freund auf *Answer* oder umgekehrt.

→ Stellen Sie AmigaCall auf *HOST*, *ECHO ON*. Wenn Ihr Freund keinen Amiga hat, evtl. noch *CR-TASTE* und *CR BEIM EMPFANG* auf *CR+LF*.

Anhang 1
Wichtige Control-Codes und ihre Bedeutung

Nachfolgend einige für die *DFÜ* wichtige Control-Codes, die teilweise auch bei Funktionstastenbelegungen von großem Nutzen sein können.

Control-Code	Bedeutung
Ctrl-A	In manchen Mailboxen kann durch Ctrl-A während des Lesens einer Message signalisiert werden, daß man auf diese Nachricht antworten möchte.
Ctrl-C	Dient in manchen Mailboxen zum Überspringen eines gerade ausgeführten Befehls.
Ctrl-G	Erzeugt ein akustisches Signal (Beep).
Ctrl-H	Entspricht einem Backspace.
Ctrl-I	Entspricht einem Tab.
Ctrl-J	Es wird ein Linefeed (Zeilenvorschub) ausgeführt.
Ctrl-M	Es wird ein Return (Rückkehr zum Zeilenanfang) ausgeführt (entspricht der Return-Taste).
Ctrl-S	Hält die Übertragung an.
Ctrl-Q	Läßt die Übertragung wieder weiterlaufen.
Ctrl-R	Sendet eine Mailbox Ctrl-R, so wird der Protokollspeicher von AmigaCall geöffnet.
Ctrl-T	Sendet eine Mailbox Ctrl-T, so geht der Protokollspeicher von AmigaCall in die Pause-Stellung.
Ctrl-X	Mit Ctrl-X kann die komplette Befehlskette einer Mailbox abgebrochen werden (durch mehrmaliges Drücken meistens auch Up- und Downloads).

Anhang 2
Übersicht der Parameter mit Kurzbeschreibung

Parameter	Kurzbeschreibung
BAUD	Legt die Baudrate fest (300, 1200, 2400, 4800, 9600, 192 00)
PARAM	Stellt die Start/Stoppbits, die Parität und die Datenbits ein (8/7, N/E/O, 1/2)
CR BEIM EMPFANG	Legt fest, was mit empfangenen *CR* und *LF* gemacht werden soll *(NORM, LF, CR+LF)*
CR BEIM ASC-SENDEN	Legt fest, was mit zu sendenden *CR* und *LF* gemacht werden soll *(NORM, LF, CR+LF)*
CR-TASTE	Stellt die Wirkung der Return-Taste ein *(CR, CR+LF)*
ASC-PAUSE	Gibt die Sendeverzögerung nach jedem gesendeten Zeichen im *ASCII-SEND* an (0, 1, 2, 4, 8)
WAHL	Legt das Wählverfahren fest: *ATDP* = Pulswahl *ATDT* = Tonwahl *SPEC* = spezielle Wahlroutine (Anhang 11)
LOGBUCH VOLL	Bestimmt, was geschehen soll, wenn das Logbuch voll ist *(ZU, SPEICHERN)*
ECHO	Erzeugt ggfs. ein Echo der eigenen Eingaben auf dem Bildschirm *(AN, AUS)*
HOST	Sendet ggfs. die empfangenen Daten als Echo an die Gegenstelle zurück *(AN, AUS)*
HNDSHK	Bestimmt, ob das *XON/XOFF*-Protokoll als *HANDSHAKE* verwendet werden soll (*XON*,--)

Parameter	Kurzbeschreibung
FARBEN	Läßt den Benutzer zwischen fünf verschiedenen Farbkombinationen und den Workbenchfarben wählen *(WB, 1, 2, 3, 4, 5)*
BACKSP	Bestimmt, ob ein Backspace die Zeichen löscht oder nur den Cursor zurückbewegt *(AN, AUS)*
^-ZCHN	Zeigt Control-Codes im Klartext an (z.B. ^C) oder führt sie aus *(AUS, AN)*
^R/^T	Legt fest, ob die Gegenstelle das Logbuch von AmigaCall fernsteuern darf *(An)* oder nicht *(Aus)*
WBGROß	Bestimmt, ob Veränderungen der Screengröße im File *SYSTEM-CONFIGURATION* abgespeichert werden sollen *(AN, AUS)*
EMU	Legt die Terminal-Emulation fest *(AMIGA, VT100, ANSI, KEINE)*
PROT	Legt das Übertragungsprotokoll für *UP-* und *DOWNLOADS* fest *(XMODEM, XMOD-K, YMODEM, ZMODEM)*
CRC	Läßt *XMODEM* unter der Option *CRC* laufen *(AN, AUS)*
CHOP	Legt fest, ob nach erfolgreicher *XMODEM*-Übertragung die Nullbytes am Ende des Files entfernt werden sollen oder nicht *(AN, AUS)*
AM ENDE	Stellt ein, ob nach Beendigung des Programms Sicherheitsabfragen zum Abspeichern des Logbuchs und der Parameter getätigt werden sollen *(MERKE, NEIN)*
LOGBUCH GRÖßE	Legt die Größe des Logbuchs fest *(8, 16, 32, 64, 128 Kbyte)*
BENUTZEN	Übernimmt die Eingabe oder bricht die Eingabe ab *(JA!, NEIN)*

Anhang 3
Übersicht Script-Befehle

Befehl	**Syntax**	**Bedeutung**
ASK	*ask <text>*	Öffnet ein Fenster mit <text> als Überschrift. Vom Benutzer kann eine Eingabe gefordert werden, die in !last-line! gespeichert wird
BAUD	*baud <rate>*	Setzt die Baudrate (300 – 19 200 Baud)
BEEP	*beep [n]*	Piept ein- oder n-mal (Ctrl-G)
CAPTURE	*capture [n]*	n = 0 -> Logbuch zu n = 1 -> Logbuch offen ohne Parameterwechsel zwischen offen und zu
CLRCAPT	*clrcapt*	Löscht den Logbuchinhalt
COMPA	*compa <t1> !with! <t2>*	Vergleicht Text <t1> mit <t2> (ASCII)
COMPN	*compn <z1> !with! <z2>*	Vergleicht Zahl <z1> mit <z2> (numerisch)
DEBUG	*debug <n>*	n = 0 -> beendet den Kontroll-Modus n = 1 -> schaltet den Kontroll-Modus ein
DEC	*dec <variable>*	Erniedrigt den Inhalt der Variablen <variable>
DELAY	delay [n]	Wartet eine oder n Sekunden
DIAL	*dial [nummer]*	Wählt [nummer] oder öffnet einen Requester
DOS	*dos <Befehl>*	Führt Amiga-DOS-Kommando aus
EXECUTE	*execute <Befehl>*	Identisch mit DOS

Befehl	Syntax	Bedeutung
EXIT	*exit*	Bricht das Programm ab und beendet SCRIPTS
GOTO	*goto <label>*	Springt einen definierten Label (z.B. :loop) an
HANGUP	*hangup*	Legt auf
IFBRK	*ifbrk <befehl>*	Führt <befehl> aus, wenn ein WAIT-Befehl durch TIMEOUTbeendet wurde
IFEQU	*ifequ <befehl>*	Führt <befehl> aus, wenn das Ergebnis des vorherigen Vergleichs gleich war
IFHIGH	ifhigh <befehl>	Führt <befehl> aus, wenn das Ergebnis des vorherigen Vergleichs größer war
IFLOW	*iflow <befehl>*	Führt <befehl> aus, wenn das Ergebnis des vorherigen Vergleichs kleiner war
IFNBRK	*ifnbrk <befehl>*	Führt <befehl> aus, wenn im WAIT-Befehl der Text gefunden wurde
INC	*inc <variable>*	Erhöht den Inhalt der Variablen <variable>
KILL	*kill <variable>*	Löscht eine Variable <variable> und gibt den benötigten Speicher frei
LIST	*list <text>*	Zeigt <text> auf dem Bildschirm
LOADPREFS	*loadprefs <name>*	Lädt und setzt gespeicherte Preferences (Parameter) namens <name>
PRINT	*print <text>*	Zeigt <text> mit anschließendem Return auf dem Bildschirm an
SAVECAPT	*savecapt <name>*	Speichert den Logbuchinhalt in die Datei mit dem Namen <name>
SEND	*send <text>*	Sendet <text> an die Gegenstelle
SETA	*seta <name>, <text>*	Definiert eine ASCII-Variable <name> mit dem Text <text>
SETN	*setn <name>, <zahl>*	Definiert eine numerische Variable <name> mit dem Wert <zahl>
TIMEOUT	*timeout <n>*	Wartet max. <n> Sek. auf einen WAIT-Befehl
WAIT	*wait <text>*	Wartet, bis <text> von der Gegenstelle gesendet wird oder TIMEOUT erreicht ist
YELL	*yell [n]*	Löst ein lautes akustisches Signal aus

Anhang 4
Übersicht unterstützter VT 100-Emulationssequenzen

Hex	Name	Beschreibung
07	*Bell*	Glocke anschlagen
08	*Backsp.*	Cursor um eine Position nach links (nicht destruktiv!)
09	*HTab*	Tabulator. Cursor geht zur nächsten Tab-Position oder an den rechten Bildschirmrand, falls keine weiteren Tabs vorhanden sind
0A	*LF*	Cursor Down / New Line
0C	*FF*	Form Feed. Interpretiert als Cls
0D	*CR*	Carriage Return
11	*X-ON*	Übertragung wiederaufnehmen (nur bei eingeschaltetem XON/XOFF-Protokoll)
13	*X-OFF*	Übertragung stoppen (nur bei eingeschaltetem XON/XOFF-Protokoll)
18	*CAN*	Abbruch jeder Sequenz, Error-Zeichen anzeigen
1B	*Esc*	Beginn einer Escape-Sequenz
7F	*DEL*	Delete

Escape-Sequenzen:

Jede der folgenden Sequenzen wird durch Esc eingeleitet. Die Sequenzen sind nach einzelnen Typen geordnet jeweils in Tabellen zusammengefaßt.

Zeichenerklärung:

<Pn> bezeichnet einen numerischen Parameter. Dies ist eine Nummer zwischen 0 und 250. Gesendet wird der dezimale Wert mittels ASCII-Ziffern, also beispielsweise die (Hex-) Zeichenfolge 31 35 36 für die Zahl 156.

<Ps> bezeichnet einen selektiven Parameter. Dies ist eine einzelne Ziffer zwischen 0 und 9 und wird als ASCII-Code gesendet.

Kommandos zur Cursorbewegung:

Sequenz	Wirkung
D	Index. Cursor nach unten. War der Cursor in der letzten Zeile, erfolgt ein Scroll Up
E	Next Line. Cursor geht in die nächste Zeile, erste Spalte. War der Cursor in der letzten Zeile, erfolgt ein Scroll Up
M	Reverse Index. Cursor geht eine Zeile nach oben. War der Cursor in der obersten Zeile, erfolgt ein Scroll Down
7	Save Cursor. Cursorposition merken
8	Restore Cursor. Cursor auf gemerkte Position setzen
[<Pn>A	Cursor um <Pn> Zeilen nach oben. Kein Scroll
[<Pn>B	Cursor um <Pn> Zeilen nach unten. Kein Scroll
[<Pn>C	Cursor um <Pn> Spalten nach rechts, stoppt am rechten Rand
[<Pn>D	Cursor um <Pn> Spalten nach links, stoppt am linken Rand
<Pn>; <Pn>H	Cursor positionieren. Erster Parameter: Zeile, zweiter Parameter: Spalte Esc[H setzt den Cursor in die linke obere Bildschirmecke
[<Pn>; <Pn>f	Cursor positionieren. Erster Parameter: Zeile, zweiter Parameter: Spalte Esc[f setzt den Cursor auf die definierte HOME-Position

Löschkommandos:

Sequenz	Wirkung
[<Ps>J	Erase in Display. Löscht Zeichen auf dem Schirm mit <Ps>= 0: von der Cursorposition bis zum Bildschirmende 1: vom Bildschirmanfang bis zum Cursor (einschließlich) 2: Gesamten Bildschirm löschen. Die Cursorposition ändert sich dabei nicht.
[<Ps>K	Erase in Line. Löscht Zeichen in der Cursorzeile mit <Ps>= 0: von der Cursorposition (einschließlich) bis zum Zeilenende 1: vom Zeilenanfang bis zur Cursorposition (einschließlich) 2: Ganze Zeile löschen. Die Cursorposition ändert sich dabei nicht.

Zeichenattribute:

Sequenz	Wirkung
[<Ps>;...; <Ps>m	Die Attribute werden gesetzt. Angegeben werden können hier mehrere Parameter <Ps>, jeweils durch »;« getrennt. <Ps>= 0: alle Attribute aus 1: Fettschrift ein 4: Unterstreichen ein 5: Blinken ein (andere Farbe) 7: reverse Darstellung ein. Die Attribute können einzeln aktiviert, aber nur alle auf einmal wieder ausgeschaltet werden. Die Attribute »kleben« am Cursor, nicht an der Zeichenposition. Die Attribute sind also nicht an eine Zeichenposition gebunden.

Tabulator-Kommandos:

Sequenz	Wirkung
H	Die momentane Cursorspalte wird zur Tab-Position
[<Ps>g	Tab-Positionen löschen. Mit <Ps>= 0: evtl. definierte Tab-Position in der Cursorspalte löschen 3: alle Tab-Positionen löschen Defaultmäßig ist jede achte Spalte eine Cursorposition

Modus-Kommandos:

Sequenz	Wirkung
[?<Ps>;...; <Ps>l	Reset Modus. Mit <Ps>= 7: Auto-Wrap aus. Kein automatisches Springen in die nächste Zeile beim Erreichen der 80. Spalte
[?<Ps>;...; <Ps>h	Set Modus. Mit <Ps>= 7: Auto-Wrap ein. Der Cursor springt an den Anfang der nächsten Zeile, wenn die 80. Spalte überschritten wird

Report-Kommandos:

Sequenz	Wirkung
[6n	Cursor Position Report. Das Terminal sendet <Esc>[<Pn>;<Pn>R zurück, wobei der erste Parameter die Zeile und der zweite die Spalte des Cursors angibt
[5n	Status Report. Gesendet wird <Esc>[<Ps>n, wobei <Ps>= 0: Keine Fehlfunktion 3: Fehlfunktion Die Emulation sendet immer <Ps>=0, kein Fehler, zurück
[3c	Terminal Identifier (auch: <Esc>[c möglich). Die Emulation sendet <Esc>[?1;11c zurück, was einer VT100 ohne Optionen entspricht

Reset Kommando:

Sequenz	Wirkung
c	Reset des Terminals. Der Bildschirm wird gelöscht und der Zustand wie nach dem Laden eingenommen

Editor-Kommandos:

Sequenz	Wirkung
[<Pn>P	löscht <Pn> Zeichen rechts vom Cursor. Eventuell vorhandene weitere Zeichen rechts vom Cursor werden zurückgezogen
[<Pn>M	löscht <Pn> Zeilen ab der Cursorzeile abwärts. Freiwerdende Zeilen werden mit Leerzeichen aufgefüllt.
[<Pn>L	Fügt <Pn> Leerzeilen ab der Cursorzeile ein

Anhang 5
Beispieltabelle für Amiga ↔ IBM-Umlaute

Empfangs-Tabelle

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F
10	11	12	13	B6	A7	16	17	18	19	1A	1B	1C	1D	1E	1F
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	2A	2B	2C	2D	2E	2F
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	3A	3B	3C	3D	3E	3F
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	4A	4B	4C	4D	4E	4F
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	5A	5B	5C	5D	5E	5F
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	6A	6B	6C	6D	6E	6F
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	7A	7B	7C	7D	7E	7F
C7	FC	E9	E2	E4	E0	E5	E7	EA	EB	E8	EF	EE	EC	C4	C5
C9	E6	C6	F4	F6	F2	FB	F9	FF	D6	DC	A2	A3	A5	20	20
E1	ED	F3	FA	F1	D1	AA	BA	BF	20	20	BD	BC	A1	AB	BB
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
20	DF	AC	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
20	B1	20	20	20	20	20	20	B0	B7	20	20	20	B2	20	20

Sende-Tabelle

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B	1C	1D	1E	1F
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	2A	2B	2C	2D	2E	2F
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	3A	3B	3C	3D	3E	3F
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	4A	4B	4C	4D	4E	4F
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	5A	5B	5C	5D	5E	5F
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	6A	6B	6C	6D	6E	6F
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	7A	7B	7C	7D	7E	7F
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
20	AD	9B	9C	20	9D	20	15	20	20	A6	AE	E2	20	20	20
F8	F1	FD	20	20	20	14	F9	20	20	A7	AF	AC	AB	20	A8
20	20	20	20	8E	8F	92	80	20	90	20	20	20	20	20	20
20	A5	20	20	20	20	99	20	20	20	20	20	9A	20	20	E1
85	A0	83	20	84	86	20	87	8A	82	88	89	8D	A1	8C	8B
20	A4	95	A2	93	20	94	20	20	97	A3	96	81	20	20	98

Anhang 6: PADs in Deutschland

Nachfolgend die PAD-Rufnummern für den Zugang zu Datex-P aus dem Fernsprechnetz.

Stadt	VWahl	300	1200	1200/75
Augsburg	08 21	3 67 91	3 67 81	3 67 61
Berlin	0 30	24 00 01	24 00 81	24 00 61
Bielefeld	05 21	5 90 11	5 90 21	5 90 41
Bremen	04 21	17 01 31	1 42 91	1 50 77
Dortmund	02 31	5 70 11	5 20 11	5 20 81
Düsseldorf	02 11	32 93 18	86 31	32 07 48
Essen	02 01	78 70 51	79 10 21	79 30 03
Frankfurt	0 69	2 02 81	2 02 91	2 02 01
Hamburg	0 40	44 12 31	44 12 61	44 12 81
Hannover	05 11	32 66 51	32 74 81	32 75 91
Karlsruhe	07 21	6 02 41	6 03 81	6 05 81
Köln	02 21	29 11	29 31	29 51
Mannheim	06 21	40 90 85	3 99 41	3 99 51
München	0 89	22 87 30	22 86 30	22 87 58
Nürnberg	09 11	2 05 71	2 05 41	2 05 01
Saarbrücken	06 81	81 00 11	81 00 31	81 00 61
Stuttgart	07 11	29 91 71	29 90 61	29 92 61

Anhang 7
Mailboxen in Deutschland

Nachfolgend einige bekannte Mailboxen in Deutschland (Stand 5/88). Die Liste verzichtet auf Vollständigkeit und versucht statt dessen, Mailboxen anzuführen, die mit großer Wahrscheinlichkeit noch länger in Betrieb sein werden. Sollte sich dennoch eine Box nur mit Freizeichen melden, so haben Sie bitte Verständnis für den armen Sysop und streichen Sie die Nummer aus Ihrer Liste.

VWahl	Tel.-Nr.	Boxname	Parameter
02 01	53 85 93	CENTURY	300-8N1
02 01	62 70 18	MILLYWAY	300-8N1
02 01	76 35 08	SNOOPYS MS-DOS-Center	300-8N1 (1200/2400)
02 01	77 19 60	DIGITAL LINK	300-8N1
02 01	79 09 57	Megabox Essen	300-8N1
02 02	46 42 59	M.S.W.S.	300-8N1
02 02	4 66 02 34	Un-Net	300-8N1
02 02	46 36 78	Ronsdorfer Box	300-8N1
02 08	47 76 67	H.W.E. /IPN	300-8N1
02 21	51 26 40	HACKER BOX / CAC	300-8N1 (1200/2400)
02 21	88 28 98	MILKA-PC-NET/ CAC	300-8N1
02 14	4 58 34	Computer Club LEV	300-8N1

VWahl	Tel.-Nr.	Boxname	Parameter
0 21 51	47 65 67	C.A.Krefeld / BTX /CAC	300-8N1
0 22 03	3 30 21	PAL PC-NET-COLOGNE	300-8N1
0 22 04	5 71 02	PRO NET 1 / CAC	300-8N1
0 22 04	6 93 17	GL Mailbox PC-NET	300-8N1
0 22 36	6 33 71	MAGIC MOUNTAIN /CAC	300-8N1
0 40	6 32 35 17	CLINCH Hamburg NET	300-8N1
05 11	49 35 49	HBB	300-8N1 (1200)
05 11	49 35 99	HBB II	300-8N1 (1200)
0 52 51	2 52 86	Paderbox 1	300-8N1
0 52 51	2 59 49	Paderbox 2	300-8N1
0 62 04	85 21	Wildcat	300-8N1 (1200)
0 63 22	50 69	SAVCORS	300 8N1
0 64 34	62 91	CCC Box	300-8N1
0 69	81 67 87	Tecos	300-8N1
0 70 31	3 63 39	DateMail	300-8N1
0 89	81 20 33 38	A.C.M.	300-8N1
09 11	33 00 39	MSN Mailbox (*)	300-8N1
09 11	33 10 40	MSN Mailbox (*)	300-8N1
09 11	86 93 37	SKY-NET Port I / BTX	300-8N1 (1200/2400)
09 11	86 93 38	SKY-NET Port II / BTX	300-8N1
0 91 20	99 39	J.A.T. Mailbox	300-8N1 (1200/2400)
0 91 31	20 79 96	KIO-Box	300-8N1

(*) Login als

1. AmigaCall und Infosystem ausprobieren
2. GAST, und Infobroschüre der MSN anfordern

Anhang 8
Datex-P-Nummern

Nua	Name	Einloggname/Paßwort
45 9110 10290	MSN (Mailbox)	AmigaCall oder GAST
45 8900 40004	ALTGER (Altos München)	GUEST/GUEST
45 4000 50233	ALTHH (Altos Hamburg)	GUEST/GUEST
45 2410 90832	RMI (Mailbox)	GAST
45 4000 13031	ISCC (Mailbox)	
03106, BIX	BIX (Mailbox USA)	NEW
03106, DELPHI	DELPHI (Mailbox USA)	SUBSCRIBE
0655 011101207	UNINET (Südafrika-Box)	UNINET/NEW
0234 2188100 300	MULTIUSER-ADVENTURE	GUEST/PROSPECT
R 45 7210 40025	Nummern, die auch ohne NUI angewählt werden können!	
R 45 8900 40081		
R 45 9110 40147		
R 45 9110 40180		

Anhang 9
XWAHL-SCRIPT-Beispiel

```
#       Dieses Programm wird von der XWAHL-Funktion
#       aufgerufen, um sich automatisch in eine Mail-
#       box oder einen anderen Computer einloggen zu
#       können. Durch diese Methode wird maximale
#       Flexibilität gewährleistet.
#
#       Einzelne Programmteile können jederzeit verän-
#       dert oder ausgetauscht werden, um das Programm
#       dem jeweiligen Zweck anzupassen. In den meisten
#       Fällen ist eine Veränderung aber nicht mehr
#       notwendig.
#
#       Die übergebene Nummer wird in einer Variablen
#       gespeichert

#       seta number,!lastline!

#       ein Zähler wird auf 1 gesetzt
#
        setn count,1

#       HAUPTSCHLEIFE
#

:loop

#       es wird maximal 20 sek auf CONNECT gewartet
#
        timeout 20
        list    !count!. Versuch^m
        dial    !number!
        wait    CONNECT

#       der Text in WAIT wurde gefunden
#
        ifnbrk list  Die Verbindung ist hergestellt!!^m
        ifnbrk beep  3
        ifnbrk goto  finish
```

```
#       kein CONNECT innerhalb der 20 sek, auflegen,
#       30 sek warten und es wieder versuchen,
#       solange der Zähler <= 10 ist
#
        hangup
        delay   30

        inc     count
        compn   !count! !with! 10
        iflow   goto loop
        ifequ   goto loop

#       nach 10 Versuchen immer noch kein Erfolg
#
        print   Nach 10 Versuchen immer noch
#       belegt!!!!
        beep

#       PROGRAMMENDE
#

:finish
        exit
```

Anhang 10
USERMENÜ-Beispiel

```
MENU
(
   BRETTER (
              "EDV ALLGEMEIN" (
                                TIPS&TRICKS ("BRE TIPS^m")
                                "DR.C" ("BRE DR.C^m")
                                HARDWARE ("BRE HARDWARE^m")
              )
              RECHNER (
                         Amiga ("BRE Amiga^m")
                         Atari ("BRE Atari^m")
                         IBM ("BRE IBM^m")
                         C-64 ("BRE C64^m")
              )
              SONSTIGE (
                          DISKUSSION ("BRE DISKUSSION^m")
                          SUCHE ("BRE GESUCHE^m")
                          ANGEBOTE ("BRE BIETE^m")
                          "KINO UND FILM" ("BRE KINO^m")
                          UNTERHALTUNG ("BRE UNTERH^m")
              )
   )
   MAIL (
           SCHREIBEN ("SEN  <SENMASK><ECHOREQ>^m)
           LESEN (
                    "ALLE NEUEN MSGS" ("BRE !^m")
                    "NEUE MSGS IM BRETT" ("LES NEU^m")
                    "EINE NEUE MSG" ("LES <NUMMASK>^m")
                    "AB DATUM" ("LES <DATMASK>^m")
           )
           ANTWORTEN ("ANTW <ANTMASK><ANTREQ>^m")
           WEITERLEITEN ("WEITER <WEITERMASK>^m")
   )
   FUNKTIONEN (
                DIALOG (DIALOG^m)
                ZEIT ("ZEIT <ZEITREQ>^m")
                UMSCHLAG ("UMSCHLAG <UMSCHREQ>^m")
```

```
                     LOGOFF  (LOGOFF^m)
   )
)

REQUESTERS
(
   ZEITREQ   ("Zeit ein- und ausschalten^M[EIN][AUS]")
   UMSCHREQ  ("Umschlag^Mfür Messages [LANG][KURZ]")
   ECHOREQ   ("Echoschalter^M Echo [EIN:1][AUS:0]")
   ANTREQ    ("An wen wollen Sie die Antwort^mschicken ?^M"
             "[BRETT:B][USER:A][BEIDE:C]")
)

MASKS
(
   SENMASK ("Empfänger :[10c]^M"
            "Betreff   :[/][20c]")
   NUMMASK ("Welche Nummer lesen ?[3n]")
   DATMASK ("Ab welchem Datum lesen^MFormat TTMMJJ [6n]")
   ANTMASK ("Auf welche Nachricht antworten ? [3n]")
   WEITERMASK ("Welche Nummer weiterleiten ? [3n]^M"
               "An welches Brett/User      ? [10c]")
)
```

Anhang 11
Schaltungsbeispiel für eine automatische Wähleinrichtung

Der nachfolgende Schaltplan zeigt eine Beispielbeschaltung für das automatische Wählen unter SPECIAL im Parametermenü. AmigaCall gibt hierbei genormte LOW- und HIGH-Signale auf die RTS-Leitung (Pin 4) des seriellen Ports.

Zu beachten ist, daß bei aufgelegter Leitung (HANGUP) die a-Leitung unterbrochen sein muß.

Achtung: Eingriffe in das Fernsprechnetz der DBP sind verboten. Deshalb ist diese Schaltung nur für interne Hausanlagen ohne Fernsprechanschluß zu benutzen.

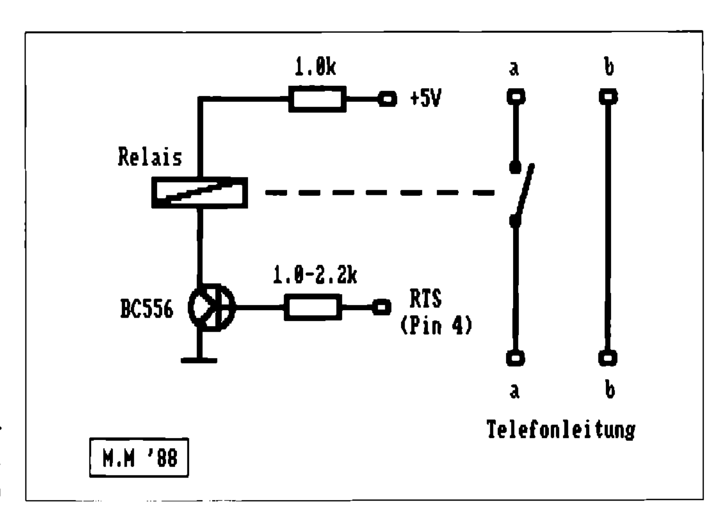
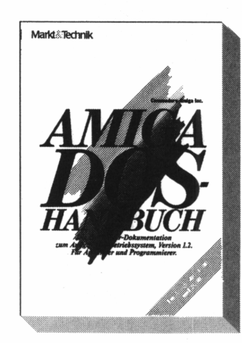


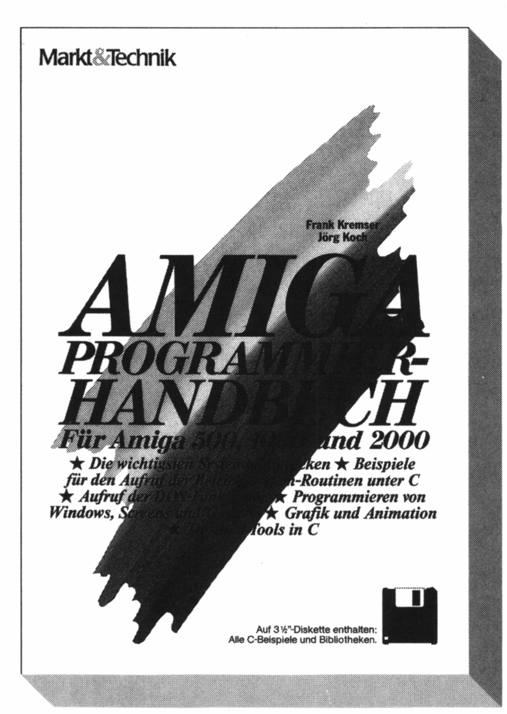
Bild 15: Schaltbild der automatischen Wähleinrichtung)

Stichwortverzeichnis

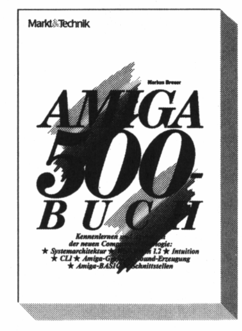
Bücher zum Amiga



Commodore-Amiga Inc.
Das Amiga-DOS-Handbuch für Amiga 500, 1000 und 2000
1988, 342 Seiten
Die Pflichtlektüre für jeden Commodore-Amiga-Anwender und Programmierer: eine Entwickler-Dokumentation zum Amiga-DOS-Betriebssystem, Version 1.2. Programmierung, interne Datenstruktur und Diskettenhandling. Mit diesem Buch lernen Sie das mächtige Amiga DOS schnell und sicher zu beherrschen. Alle Möglichkeiten des Systems, bis hin zum »Multi-Tasking« werden ausführlich und anschaulich beschrieben.
Best.-Nr. 90465
ISBN 3-89090-465-3
DM 59,–



Kremser/Koch
Amiga Programmierhandbuch
1987, 387 Seiten, inkl. Diskette
Eine tolle Einführung in die »Interna« des Amiga: Die wichtigsten Systembibliotheken, die das Betriebssystem zur Verfügung stellt, werden anhand vieler Beispiele erklärt. Aus dem Inhalt: Aufruf der Betriebssystem-Routinen unter C, Aufruf der DOS-Funktionen, Programmieren von Windows, Screens und Gadgets, Grafik und Animation, Tips und Tools in C.
Best.-Nr. 90491
ISBN 3-89090-491-2
DM 69,–



M. Breuer
Das Amiga-500-Handbuch
1987, 489 Seiten
Eine ausführliche Einführung in die Bedienung des Amiga 500. Kennenlernen und Anwenden der neuen Computer-Technologie: Systemarchitektur, Workbench 1.2, Intuition, CLI, Amiga-Grafik, Sound-Erzeugung, Amiga-BASIC und Schnittstellen. Neben dem Handbuchteil mit vielen Bildschirmfotos und Übersichtstabellen, die Ihnen beim täglichen Einsatz helfen, schnell und reibungslos zu arbeiten, enthält das Buch eine ausführliche Beschreibung des Amiga 500 und seines Zubehörs.
Best.-Nr. 90522
ISBN 3-89090-522-6
DM 49,–



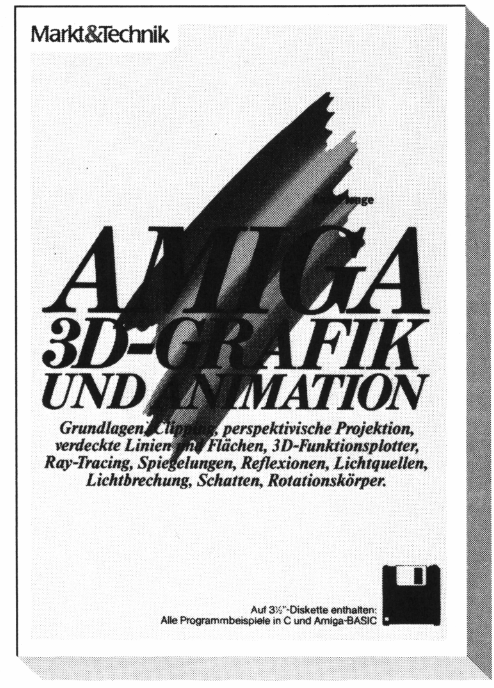
712328

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bücher zum Amiga



H. Knappe
Fraktale Grafik auf dem Amiga
Das Thema dieses Buches wird den meisten als ungewöhnlich erscheinen, denn es führt in die Grenzbereiche des heutigen Wissens der Mathematik und Technik. Grundlegende Kenntnisse der Programmiersprache C und ihrer Anwendung auf dem Amiga werden vorausgesetzt. Für die nachträgliche Veränderung berechneter Bilder ist es sinnvoll, ein Malprogramm (z. B. Deluxe Paint) zu besitzen.
1988, 278 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90600
ISBN 3-89090-600-1
DM 79,–
(sFr 72,70/öS 616,-)



A. Plenge
Amiga 3-D-Grafik und Animation
Angefangen bei den einfachsten Problemstellungen lernen Sie, professionelle 3-D-Grafiken auf Ihrem Commodore Amiga zu planen, zu programmieren und darzustellen.
1988, 376 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90526
ISBN 3-89090-526-9
DM 69,–
(sFr 63,50/öS 538,-)



H. R. Henning
Grafik mit Amiga-Basic
Dieses Buch ist speziell der Grafik-Programmierung auf dem Amiga gewidmet. Der erste Teil stellt für den Anfänger alle bekannten Grafik-Befehle des Amiga-Basic vor. Mit Beginn des zweiten Teiles werden die Routinen des Betriebssystems zur Grafik-Programmierung herangezogen. Damit werden die Möglichkeiten des Basic um ein Vielfaches erweitert, und es sind Geschwindigkeiten möglich, die kaum vermuten lassen, daß dabei ein Basic-Programm abläuft.
1989, ca. 300 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90669
ISBN 3-89090-669-9
DM 59,–
(sFr 54,30/öS 460,-)



Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

429/901

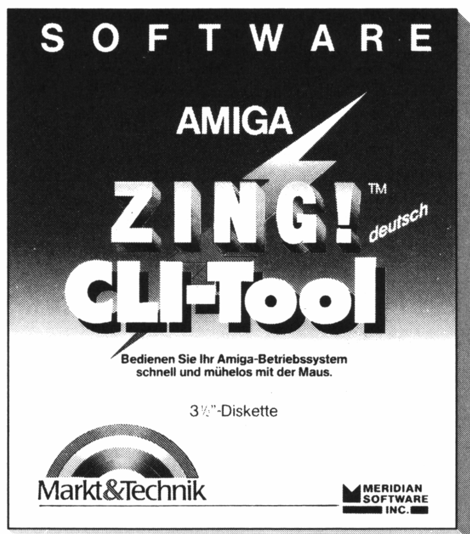
Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0



Haben Sie das Eintippen satt? Zing! ermöglicht Ihnen den mausgestützten Zugriff auf Ihr Amiga-Betriebssystem. Dieses Programm übernimmt die lästige und fehleranfällige Tipparbeit beim Arbeiten mit dem Betriebssystem Ihres Amiga. Zing! befindet sich nach dem erstmaligen Abrufen im Hintergrund und kann mit Hilfe von sogenannten »Hotkeys« jederzeit in Aktion treten. Volle Multitasking-Fähigkeit ist selbstverständlich. Wahlweise über Maus oder Funktionstasten stehen Ihnen speicherresident unter anderem folgende Funktionen zur Verfügung:

- Verzeichnis wechseln - Anzeigen eines Dateibaums - Dateien kopieren - Dateien umbenennen - Dateien schreibschützen - Restspeicheranzeige - Dateien löschen - Dateien zusammenführen - Dateien verlagern - Verzeichnisse erstellen - Dateikommentar erstellen - Systemstatusanzeige - automatische Bildschirmabschaltung (Screen Saver) ...und vieles mehr! Die Auswahl der Dateien kann mit der Maus vorgenommen werden, mögliche Kriterien sind zum Beispiel auf Dateinamen basierende Sortiermuster oder der Zeitpunkt der Dateierstellung. Verzeichnisanzeige mit Schnellsortierdurchlauf ist bei Zing! genauso selbstverständlich wie die Möglichkeit, sowohl ganze Dateibäume als auch Teile von ihnen zu kopieren. Zusätzlich enthält das Programm viele nützliche Dienstprogramme, zum Beispiel:

- Druckerspooler - Bildschirmausdruck - Speichern eines Bildschirms als IFF-Grafik - Überwachung von anderen Programmen
- Umbelegung der Funktionstasten - interne Symbolzuweisung
- Diskcopy-Funktion - Disketten installieren - Disketten umbenennen - Disketten formatieren - direkter Aufruf von Programmen



Bestell-Nr. 51670

DM 189,-*

(sFr 169,-*/öS 2290,-*)

* Unverbindliche Preisempfehlung

Lieferumfang:

- deutsche Programmversion auf 3½"-Diskette
- Handbuch deutsch

Hardware-Anforderungen:

- Amiga 500, 1000 oder 2000

Software-Anforderung

(speziell für Amiga 1000)

- Kickstart 33.180 (Version 1.2) oder höher



Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

802322

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

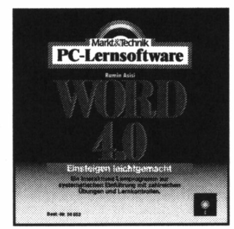
Einsteigen leichtgemacht!

Interaktive Lernprogramme eignen sich hervorragend zum schnellen Einstieg in neue Fachgebiete. Durch Simulation von Anwender-Software und durch schrittweises Ablaufen von kleinen Programmen wird Ihnen der Einstieg in das jeweilige Programm leichtgemacht.

Einsteigen leichtgemacht!

Turbo-Pascal-4.0-Lernprogramm
5¼″-Diskette
Bestell-Nr. 56550
DM 79,–*



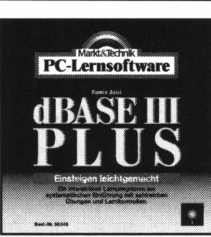


Schach-Lernprogramm
5¼″-Diskette
Bestell-Nr. 56554
DM 79,–*

Unix-Lernprogramm
5¼″-Diskette
Bestell-Nr. 56555
DM 79,–*

dBase-III-Plus-Lernprogramm
5¼″-Diskette
Bestell-Nr. 56549
DM 79,–*

C-Lernprogramm
5¼″-Diskette
Bestell-Nr. 56551
DM 79,–*

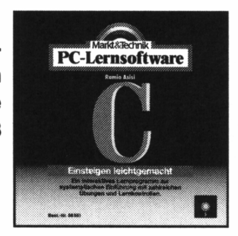




Künstliche Intelligenz
5¼″-Diskette
Bestell-Nr. 56558
DM 79,–*

Basic
5¼″-Diskette
Bestell-Nr. 56552
DM 79,–*

Word-4.0-Lernprogramm
5¼″-Diskette
Bestell-Nr. 56553
DM 79,–*





In Vorbereitung:
MS-DOS 3.3
Bestell-Nr. 56559
DM 79,–*

* Unverbindliche Preisempfehlung



Markt&Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler.

857/901

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bitte schneiden Sie diesen Coupon aus, und schicken Sie ihn in einem Kuvert an:
Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

Computerliteratur und Software vom Spezialisten

Vom Einsteigerbuch für den Heim- oder Personalcomputer-Neuling über professionelle Programmierhandbücher bis hin zum Elektronikbuch bieten wir Ihnen interessante und topaktuelle Titel für

• Apple-Computer • Atari-Computer • Commodore 64/128/16/116/Plus 4 • Schneider-Computer • IBM-PC, XT und Kompatible
sowie zu den Fachbereichen Programmiersprachen • Betriebssysteme (CP/M, MS-DOS, Unix, Z80) • Textverarbeitung • Datenbanksysteme • Tabellenkalkulation • Integrierte Software • Mikroprozessoren • Schulungen.
Außerdem finden Sie professionelle Spitzen-Programme in unserem preiswerten Software-Angebot für Amiga, Atari ST, Commodore 128, 128 D, 64, 16, für Schneider-Computer und für IBM-PCs und Kompatible!
Fordern Sie mit dem nebenstehenden Coupon unser neuestes Gesamtverzeichnis und unsere Programmservice-Übersichten an, mit hilfreichen Utilities, professionellen Anwendungen oder packenden Computerspielen!

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

709005
Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2,
8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bitte schicken Sie mir:
☐ Ihr neuestes Gesamtverzeichnis
☐ Eine Übersicht Ihres Programmservice-Angebotes aus der Zeitschrift ______

☐ Außerdem interessiere ich mich für folgende/n Computer: ______

(PS: Wir speichern Ihre Daten und verpflichten uns zur Einhaltung des Bundesdatenschutzgesetzes)

Adresse:

Name ______

Straße ______

Ort ______

Markt&Technik Verlag AG
– Unternehmensbereich Buchverlag –
Hans-Pinsel-Straße 2
D-8013 Haar bei München

BOOK-WARE

Profi-Software zum Buchpreis

AmigaCall

Treten Sie ein in die faszinierende Welt der Datenfernübertragung mit dem Amiga. Verschaffen Sie sich Zugang zu den aktuellsten Informationen aus fast allen Wissensbereichen. Kommunizieren Sie über Mailboxen mit erfahrenen Computer-Anwendern, die Ihnen bei Ihren Problemen weiterhelfen können, oder erhalten Sie auf diesem Wege leistungsfähige Public-Domain-Software. AmigaCall nimmt Ihnen die meiste Arbeit ab. Schließen Sie Ihr Modem oder Ihren Akustikkoppler an, starten Sie AmigaCall – und auf geht's. Selbstverständlich werden Sie im Buch in alle Geheimnisse der Datenfernübertragung eingeweiht, so daß die Arbeit in kürzester Zeit zum Kinderspiel wird.

ATLANTIS PRODUCTION

Im Programm AmigaCall sind alle Leistungsmerkmale enthalten, die ein professionelles Terminalprogramm auszeichnet:

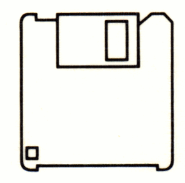
- Die leichte Bedienung wird durch eine grafische Benutzeroberfläche gewährleistet.
- Die Übertragungsrate ist von 300 bis 19200 Baud frei wählbar.
- Eine Uhr in der Menüleiste zeigt Ihnen wahlweise die verbrauchten Telefoneinheiten oder den entsprechenden DM-Betrag. Der Zeittakt hierfür ist einstellbar.
- Mit dem »Logbuch« können Sie alle ankommenden Daten protokollieren, zeigen, speichern und drucken lassen. Die Größe des Logbuchs ist variabel.
- Eine freie Funktionstastenbelegung hilft Ihnen, immer wieder verwendete Wörter und Funktionen per Tastendruck abzurufen.
- Sie können ASCII-Files, also fertige, vorher in aller Ruhe erstellte Texte senden.
- Der »Packed-Modus« erlaubt Ihnen, eine Antwort bereits zu tippen, während Ihr Gegenüber noch schreibt. Wichtig also für Konferenzen und Schnellschreiber.
- Die Telefonbuchfunktion schont die Nerven beim Wählen. Das Buch kann bis zu 20 Nummern mit Namen aufnehmen.
- Die Wandeltabellen sind ein äußerst nützliches Werkzeug. Sie erlauben beim Senden und Empfangen die automatische Umwandlung der oftmals verschiedenen Sonderzeichenbelegung bei unterschiedlichen Computern. Ä bleibt Ä.
- Upload-Download-Funktion, der sichere Weg, daß alles richtig ankommt.
- Die Programmiermöglichkeit von sogenannten »Scripts« durch eine eigene Programmiersprache macht alles noch komfortabler. Und Programmieren ist bei AmigaCall einfacher als Basic.
- X-Wahl: Wählen oder wählen lassen. Mit diesem mitgelieferten Script erreichen Sie fast jede Mailbox vollautomatisch.
- Durch Erstellung von »Usermenüs« können Sie Mailboxen per Mausklick bedienen.
- AmigaCall unterstützt den deutschen Zeichensatz sowie alle gängigen DFÜ-Standards (auch den Hayes-Standard).
- Das Handbuch führt nicht nur in die Bedienung von AmigaCall ein, sondern auch in die Grundlagen der Datenfernübertragung. Zusätzlich erhalten Sie Tips und Tricks für die optimale Anwendung.

Hardware-Anforderungen:

Amiga 500, 1000 oder 2000 mit mindestens 512 Kbyte Speicherkapazität, Akustikkoppler oder Modem.

ISB N 3-89090-716-4







Unverbindliche Preisempfehlung

DM 99,-
sFr 91,-
öS 843,-

